POR SÓLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO | WiiU | 3DS | Wii | DS

Nº 245 • 3,50€

Nintendo®

¡Todas las claves!

LEGO CITY UNDERCOVER

Vehículos, gadgets, disfraces...

¡Adelántate al futuro!

Wii U

ZELDA WIND WAKER HD
BAYONETTA 2
MARIO KART...

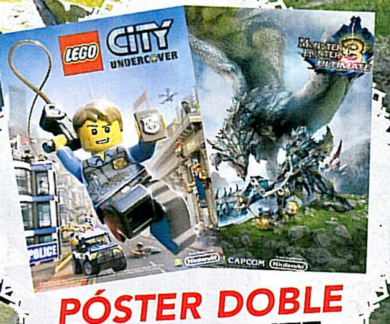
Primera review

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW MIRROR OF FATE

EXCLUSIVO Wii U • 3DS

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

Bestial, brutal, único



PÓSTER DOBLE ALUCINANTE

8 424094 810024 00245

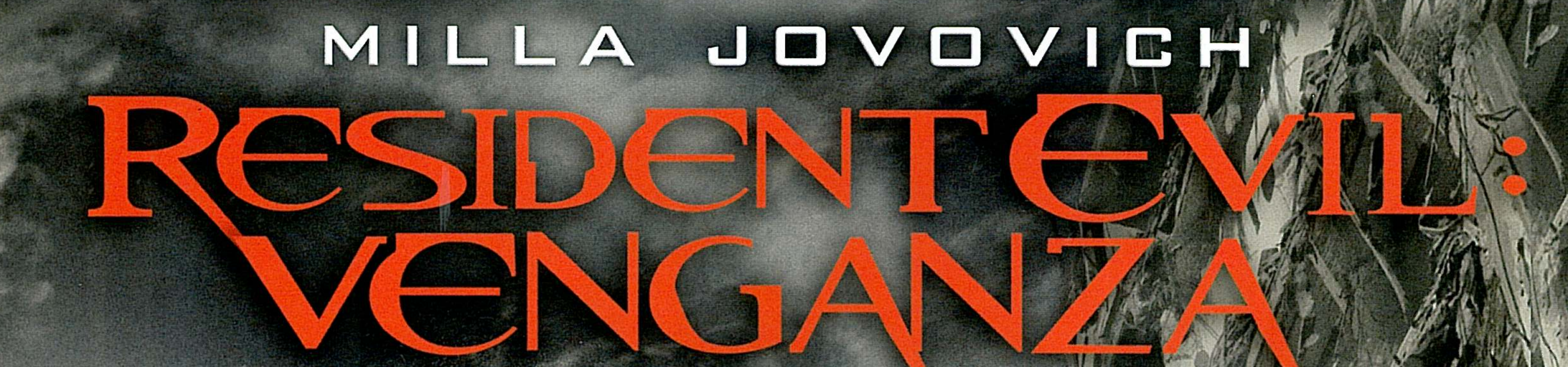
Canarias 3,65 €

ESPECIAL 30 AÑOS FAMICOM

100 JUEGOS MÍTICOS

Para celebrar el 30 cumpleaños de la consola



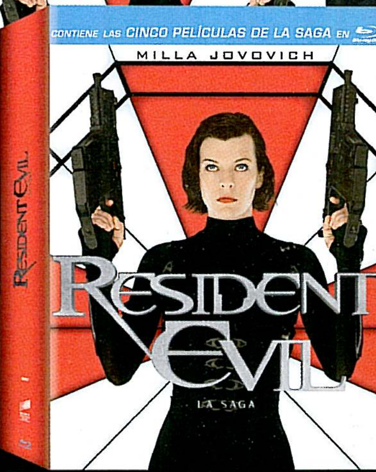




TAMBIÉN DISPONIBLE LA SAGA COMPLETA DE RESIDENT EVIL EN DVD VIDEO Y Blu-ray Disc

INCLUYE LAS 5 PELÍCULAS







DISPONIBLE EL 26 DE FEBRERO EN





Blu-ray 3D

Y PLATAFORMAS DIGITALES





SCREEN GEMS

SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 245



Juan Carlos García

Bienvenidos

¡Hola a todos! Este mes me han reducido el espacio donde contaros cosas, pero ya sabéis lo que dicen: lo bueno si breve... Así que iré al grano. ¡Vaya numeraco nos ha salido este mes! El estreno de Castlevania en 3DS ya daría para llenar la columna, pero lo que más os va a impresionar de este ejemplar es el número -6- y la calidad de los reportajes que hemos incluido. No solo porque hayamos recopilado 100 juegos míticos de NES para celebrar el cumple de Famicom -30 años-, sino también porque hemos ido a Londres a la presentación de Skylanders, hemos vuelto a rejugar la última versión de Lego City... ¡y conocemos todos los monstruos y armas del mejor Monster Hunter! Todo eso está a la vuelta de esta página...



página **20** Reportaje Monster Hunter 3 Ultimate. Las 10 claves de un juego bestial que está a punto de llegar a Wii U y 3DS



página **52** Novedad Castlevania Mirror of Fate La nueva aventura de los Belmont pasa por nuestro test más exigente



¡REGALO EXCLUSIVO!
Super Posters
Lego City **Undercover**
Monster Hunter 3 **Ultimate**

PLANETA NINTENDO

Fire Emblem Awakening 4
El próximo éxito que llega a 3DS

Planeta Animal Crossing 10
Nace una sección con información puntual el megaéxito para 3DS.

Top 5... Demos 11
Prueba antes de comprar.

5 claves de Pokémon 12
Conoce las nuevas ediciones X e Y

Se habla de... 13
Lo que se coció en iDÉAME MAESTRO.

REPORTAJES

Monster Hunter 3 Ultimate 20
La caza está a punto de empezar...

Lego City Undercover 32
Alucina con el nuevo sandbox de Lego.

Skylanders Swap Force 38
Conoce las nuevas figuras.

20 éxitos para Wii U 42
Los juegos que marcarán su futuro.

Los mejores de 2012 48
¡Ya están decididos! ¿Salen los tuyos?

NOVEDADES

Castlevania MoF 52
Los vampiros nos hipnotizan.

Sonic All Stars Racing 56
Las carreras de Sega llegan a 3DS.

NSMB 2 DLC 60
Diez nuevos DLC para NSMB2.

Fist of the North Star 61
Acción sin tregua desde la eShop.

GUÍA DE COMPRAS

Selección de 3DS, Wii y DS 62

I LOVE NINTENDO

Así nació... Castlevania 64
Rebuscando en sus orígenes.

Retroreview Dragon Ball 66
¡El juego de Game Boy!

10 juegos con monstruos 68
Venga, que no dan miedo

10 curiosidades Luigi 69
Va a ser el personaje del año

La mejor portada 70
Votada por nuestros lectores

AVANCES

Luigi's Mansion 2 72
NFS Most Wanted 74
Project X Zone 75

CÓMO...

Batman Arkham City 76
ZombiU 78
Consultorio de Oak 82



El equipo de la Revista Oficial



Gustavo Acero
DK Country Returns 3D. Y ya, que no me quiero emocionar.



Roberto Anderson
Gozando Sonic Racing 3DS y la presentación del nuevo Skylanders.



Nacho Bartolomé
Mi 3DS va a coger telarañas... de tanto explorar el castillo de Drácula.



Luis Galán
Dividido entre la jungla de MGS 3D y el mar de RE Revelations.



Samuel González
Jugando a Bionic Commando, en la CV de 3DS. La mejor conversión.

FIRE EMBLEM
Awakening



+info
Fire Emblem Awakening está obteniendo puntuaciones altísimas en Japón y USA. ¿Quieres saber por qué? Prueba la demo que llegará a la eShop a principios de abril.

3DS

Una gran batalla se acerca a 3DS

El **19 de abril** llega a 3DS la entrega más esperada de Fire Emblem, un RPG táctico en el que combates, te casas y mueres. Como la vida misma.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 7 **Héroe del mes**
Maxwell es nuestro protagonista. Aunque aun haya que esperar a su Scribblenauts.



pág 11 **Animal Crossing**
Estrenamos nuestro Planeta Animal Crossing con la última hora del juego.



pág 13 **¡DÉAME Maestro**
Ryozo Tsujimoto impartió una clase maestra en Madrid sobre Monster Hunter 3 Ultimate.

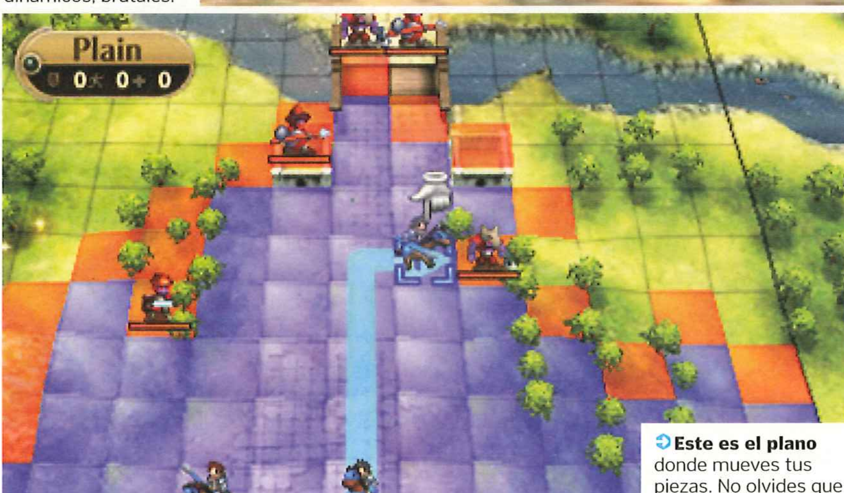




El look de los personajes será decisión tuya. Su cara, pelo, vestimenta...



Los combates dejan claro que estamos en 3DS: dinámicos, brutales.



Este es el plano donde mueves tus piezas. No olvides que es un RPG táctico.

10 cosas que debes saber

1. **Si un personaje muere,** desaparece para siempre. Frente a esto podrás reiniciar de nuevo el combate (donde caíste) o probar el modo 'casual'.
2. **Los personajes** pueden enamorarse y casarse. Alguna vez ocurrirá de forma automática, mucho ojo.
3. **Si no has jugado nunca** con ningún título de la saga, te será muy fácil adentrarte en este.
4. **Pero si no has jugado nunca** un RPG táctico, tendrás que hacer un poco de 'callo'.
5. **Existe un editor** para diseñar a tu propio personaje.
6. **En la función Streetpass** puedes intercambiar hasta 10 de tus unidades con otros jugadores.
7. **Saldrá de forma simultánea** en la eShop de 3DS y en tiendas.
8. **Ha otenido notas de escándalo**: un 91.42 de media en gamerankings
9. **Awakening es la entrega número 14 de la saga,** que comenzó en 1990 en la consola NES.
10. **Es uno de los RPG con más opciones** de configuración: zooms, ángulos de cámara, menús...

La hora ha llegado. El día, el momento. Al frente de tu propio ejército, te esperan los **combates por turnos más sorprendentes** del universo RPG. En Fire Emblem Awakening combatir es además establecer **vínculos entre tus personajes**, lo que te permitirá potenciar las destrezas y mejoras tus debilidades. Te casas y también te mueres.

Fire Emblem es un elegante tablero de ajedrez gigante, en el que vas moviendo tus unidades. Una mala jugada y tus piezas se irán al garete. La misma crueldad te obligará a **ajustar la estrategia al máximo**: vigilar la compatibilidad de clase y armas del equipo que formes, emparejar a los más apropiados para que puedan colaborar y vencer. Cuanto más luchen uno junto al otro, mayor afinidad lograrán. Si haces un buen ataque mientras estás emparejado con otra unidad, un par de corazones aparecerán indicando que el lazo ha mejorado. **De la amistad pasarán a la boda** en un santiamén. Aunque por el camino te espera un denso paquete de misiones, divididas en capítulos, misiones secundarias, combates 3D y diálogos.

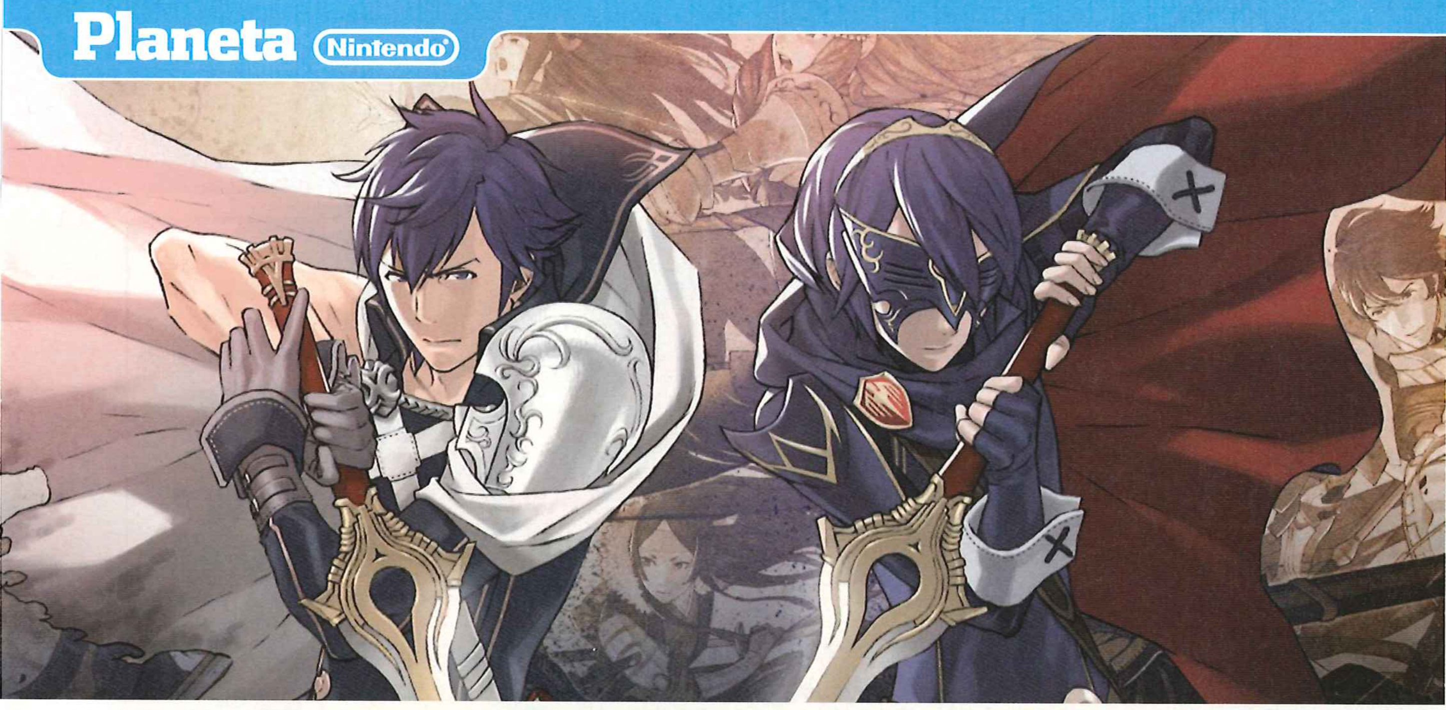
EL 19 DE ABRIL, LAS PUERTAS DE UN MUNDO FANTÁSTICO SE ABRIRÁN DE PAR EN PAR

Hablarán más que en un chat, porque eso también les hace crecer. Flirtean. Y si la cosa cuaja, se piden matrimonio.

Sobre las clases...

A grandes rasgos, verás **dos tipos de clases** en el juego. En las básicas encontrarás caballeros, arqueros, mercenarios, trovadores, clérigos, señores... en total **21 tipos**. En las avanzadas, generales, paladines, grandes lores, héroes, francotiradores... hasta 23 diferentes.

Cuando tu personaje alcance un determinado nivel, podrá usar un ítem especial que le permitirá cambiar completamente de clase, o saltar a la versión avanzada. Por ejemplo, de 'sword fighter' a 'sword master' con el 'master seal'; o de esbirro a guerrero con el 'second seal'. Su personalidad y acciones anteriores determinarán la clase de destino.







Los diálogos son una constante en el juego. Los héroes establecen relaciones no solo luchando juntos, también hablando. Después habrá que mostrar nuestras habilidades en el combate, previo paso por ese 'tablero de ajedrez' en el que la estrategia es lo que cuenta.

El pack soñado con una 3DS única

¡Confirmado! Este emblemático pack de 3DS XL llegará el 19 de abril en edición limitada.

El pack incluye una edición exclusiva de 3DS XL en color azul, con el motivo de Fire Emblem grabado en la parte frontal. Incluye el juego preinstalado.



De Fire Emblem Awakening ya dicen que es el RPG con **más posibilidades de configuración** y opciones de conexión y ampliación tendrá. Su **multijugador local** para dos permitirá a cada jugador formar un equipo de tres personajes y colaborar para eliminar enemigos en un torneo propio. A través de **SpotPass** accederás a episodios (también a mapas e ítems) al margen de la historia principal; por **StreetPass** llegarás a intercambiar hasta a 10 de tus personajes, podrás reclutar al líder del equipo oponente bien ganándole en combate o animándole con oro -comprándolo, vamos-; y luego están los DLC, como el episodio Champions of Yore #1 que acaba de salir en EEUU, con nuevos personajes, desafíos y sorpresas. Pronto os contaremos cómo será en Europa.

El salto gráfico también será notable, con **combates 3D muy dinámicos** y un buen número de secuencias animadas. Los medios americanos y japoneses que ya han comentado el juego no solo se han rendido ante eso, también remarcan su **nivel de adicción** y el constante goteo de sorpresas. La puntuación media en webs supera el sobresaliente, con sentencias como "es lo mejor que se ha visto en 3DS desde Mario 3D Land". Lo cierto es que Intelligent Systems ha creado la experiencia Fire Emblem más accesible de la saga sin sacrificar un ápice la intensidad y dureza de sus combates. Lo veremos dentro de nada. En abril. Ya.

LA MUERTE PERMANENTE Y LOS VÍNCULOS ENTRE PERSONAJES HACEN ÚNICO ESTE TÍTULO

Historia
Lo más reciente



FIRE EMBLEM THE SACRED STONE
4-11-2005 GBA

Eirika y Ephraim, herededos del trono de Renais, tendrán que luchar por liberar a su pueblo de la amenaza del imperio Grado. Incluye 20 niveles de acción y estrena modo multijugador.



FIRE EMBLEM PATH OF RADIANCE
15-11-2005 GAMECUBE

Se estrenan unidades como los laguz, y ahora los personajes pueden aprender habilidades únicas con las que personalizar su estrategia. Destacaron sus preciosas escenas intermedias.



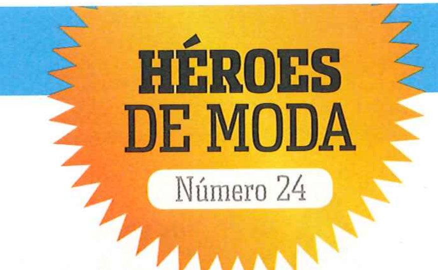
FIRE EMBLEM RADIANT DOWN
14-3-2008 Wii

Un grupo de jóvenes forman la Brigada del Alba en las calles de la capital de Daein, Nevassa. Esto desencadena acontecimientos que sacudirán el continente.



FIRE EMBLEM SHADOW DRAGON
5-12-2008 DS

Medeus ha regresado a la vida y se ha aliado con Gharnef para destruir el reino sagrado. Esto ha obligado al rey Cornelius de Altea, descendiente directo del cazador de dragones, a partir hacia la batalla



Maxwell

El héroe más creativo siempre tiene la palabra adecuada en la punta del stylus.

La imaginación es la base de Scribblenauts. Y para imaginación, la de su creador, **Jeremiah Slaczka**, de 5th Cell, también creador de **Drawn to Life**. En Japón, el primer juego fue distribuido por Konami con el nombre de Flash Puzzle: Maxwell's Mysterious Notebook. E incluía cameos de Solid Snake y Vip Viper.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

Maxwell regresará este año por partida doble con **Scribblenauts Unlimited** para Wii U y 3DS. Por fin podremos explorar el imaginativo universo en una consola de sobremesa y en alta definición, o en 3D. La última hora es que se ha retrasado, pues lo esperábamos en febrero. Pronto confirmaremos su nueva fecha.

Maxwell siempre luce una amplia sonrisa. Ser aventurero le viene de familia: sus padres Edgar y Julie eran exploradores. Max es sólo uno de sus 42 hijos... ¡y todos llevan un sombrero/casco/capucha con cresta!

Max decide utilizar su cuaderno para hacer el bien y conseguir **Starites**, unas piedras mágicas que representan la felicidad de la gente. Con ellas, Maxwell puede abrir nuevos mundos. Y no intentes escribir "Starite" en el cuaderno, no cuela... sólo conseguirás una de pega.

Maxwell puede hacer aparecer cualquier cosa con solo escribir su nombre en el cuaderno mágico que le regalaron sus padres. Max lo usó para hacer travesuras, pero después comprendió su responsabilidad.

Para patearse el mundo en busca de Starites, Max utiliza un truco: un globo que le regaló su madre. Con sus objetos mágicos, puede hacer cualquier cosa, desde hacer aperecer una espada o a un demonio... ¡a clonarse a sí mismo! Hay miles de combinaciones posibles, el límite es la imaginación.

TIENE UN CUADERNO MÁGICO, PERO SU MEJOR ARMA ES LA IMAGINACIÓN. ¡CREATIVIDAD AL PODER!

Las mejores juegos de 5Th Cell



Drawn to Life (DS, 2007) En este original juego, tú dibujabas a tu personaje y elementos de los escenarios.



Lock's Quest (DS, 2008) Una mezcla muy original de rol, estrategia, "tower defense" y estética manga.



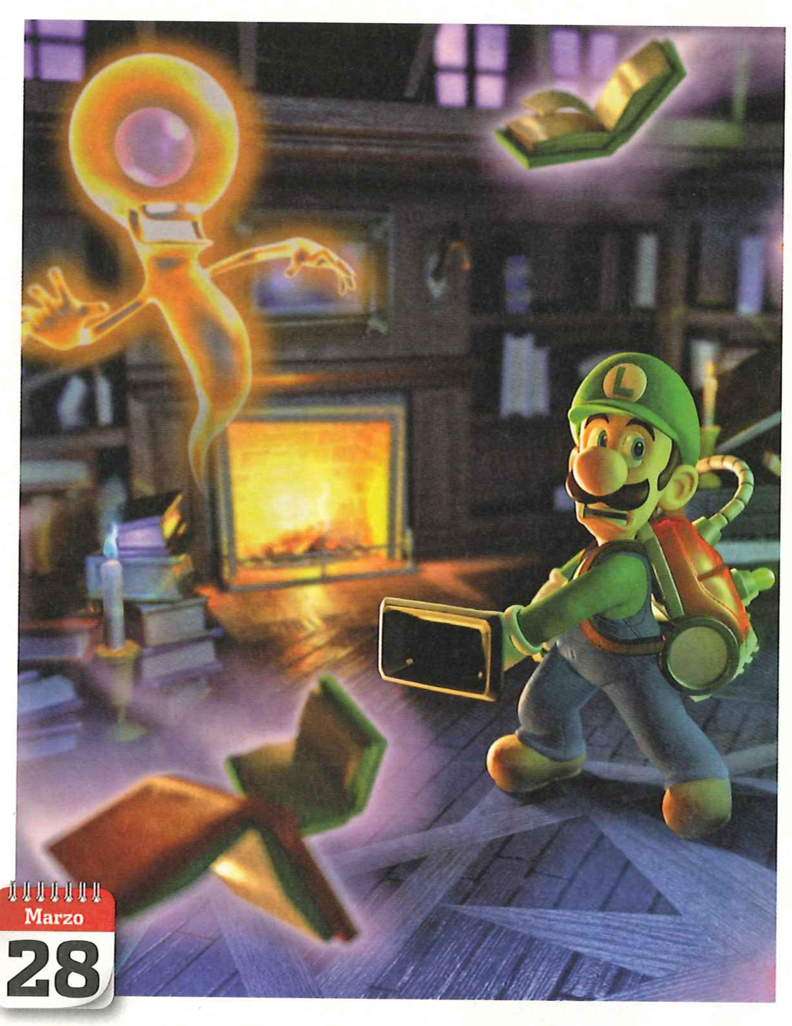
Scribblenauts (DS, 2009) El primer juego de la saga sorprendió: invocar personajes y objetos era algo alucinante.



Super Scribblenauts (DS, 2010) La secuela solventó el defecto del primero juego: su control.

Agenda Nintendo

De 28 de febrero a 28 de marzo. Recordemos por qué este marzo pasará a la historia.



Marzo 28

3DS Luigi's Mansion 2

Compañía Nintendo Género Aventuras

Casi once años después, Luigi desempolva su aspiradora para limpiar de ectoplasmas las nuevas mansiones de un valle encantado con la ayuda de Toad y el entrañable Profesor Fesor, hasta enfrentarse al Rey Boo. Además de la exploración, la acción espectral y el humor que nos atraparon en GameCube, vamos a encontrar novedades como el sistema de misiones o el multijugador local y online para cuatro. No tengáis miedo...

Marzo 7

3DS Castlevania Mirror of Fate

Compañía Konami
Género Acción

La saga vampírica por excelencia está a punto de helarnos la sangre con su entrega más esperada en los últimos años. Mercury Steam han combinado el clásico desarrollo 2D con un espectacular castillo 3D repleto de zonas laberínticas, criaturas de ultratumba y sorpresas argumentales, donde controlaremos a cuatro personajes con sus movimientos, armas y magias.





Marzo 28

Wii U / 3DS Lego City Undercover

Compañía Nintendo Género Aventura / Sandbox

Estamos punto de visitar la ciudad de Lego más grande jamás montada, pero no como turistas precisamente. Nos meteremos en el cuerpo (policial) de Chase McCain, un policía de incógnito destinado a acabar con el crimen y meter entre rejas al maleante Rex Fury. Para ello, vamos a poder conducir más de cien vehículos, infiltrarnos entre los delincuentes con todo tipo de disfraces y manejar la mejor herramienta policial jamás diseñada: el Wii U GamePad.

Marzo 21



Wii U NFS Most Wanted

Compañía EA Género Conducción

El premiadísimo simulador de velocidad de EA llegará a Wii U con una versión espectacular. Según sus desarrolladores, Criterion, será la mejor gráficamente. Y añadirá nuevas funciones cooperativas para dos jugadores.

Wii U / 3DS Monster Hunter 3 Ultimate

Marzo 22

Compañía Capcom
Género Acción / RPG

Ya llega la colosal revisión de Monster Hunter Tri, con inéditas armas, escenarios y criaturas como Barroth, Volvidon o Zinogre, nueva gestión táctil del inventario tanto en 3DS como en el Wii U GamePad, gráficos HD en el caso de Wii U y un multijugador apabullante (local en 3DS y online en Wii U), donde también habrá eventos descargables. Ambas versiones salen el mismo día, junto a packs especiales y el Botón Deslizante de XL.





Los + esperados

Los juegos del futuro. Estos son los títulos que debes ir empezando a reservar.



Donkey Kong Country Returns 3D

3DS. Verano. Nintendo.

A Donkey le faltaban pocas plataformas por explorar: una de ellas, 3DS, está a punto de ser conquistada. El gorila se estrena con la versión portátil del fabuloso Donkey Kong Country Returns de Wii, que acaba de ser anunciada por sorpresa en el Nintendo Direct, y con fecha: este verano. ¿Qué esperamos? Por lo que hemos visto en el vídeo disponible en la eShop, el efecto 3D será alucinante. Y por supuesto... se mantendrá el nivel de dificultad.

Fire Emblem Awakening

3DS. 19 de abril. Nintendo

Esta nueva entrega nos mantendrá bien ocupados con el rol más táctico, los nuevos combates por parejas... y las "bodas" entre personajes, que además podrán tener hijos. Vamos, que encima ligaremos fijo. A los nuevos guerreros y estrategias sumadle un pack impresionante con 3DS XL y el juego preinstalado.





Mario Golf: World Tour

3DS. Verano. Nintendo

Luigi será también protagonista en el nuevo Mario Golf que diseña Camelot (sí, los de Mario Tennis Open). El juego estará listo en verano y traerá escenarios inspirados en el Reino Champiñón, controles asequibles y, por lo pronto, cinco personajes a los que hemos visto jugando: Mario, Luigi, Wario, Waluigi y Donkey Kong.



Resident Evil Revelations

Wii U. 24 de mayo. Capcom

Quién nos iba a decir que veríamos el mejor Resident de los últimos años en la pantalla de nuestro gamepad.



Pikmin 3

Wii U. Primavera. Nintendo

Queridos Pikmin: venid ya, que hasta que no traigáis la primavera a nuestras Wii U este invierno eterno no se irá. Atentamente, vuestros futuros amos.



Etrian Oddyssey IV

3DS. Primavera. Atlus

La nueva entrega de esta saga de RPG se confirma en Europa. Llegará esta primavera para rivalizar con Fire Emblem Awakening.



Inazuma Eleven Spark & Bomber

3DS. Verano. Level 5

Las dos versiones de Inazuma Eleven 3 llegarán remsterizadas a 3DS en verano. Otra exclusiva de Nintendo Direct.



Injustice

Wii U. 19 abril. Warner

Ya está a punto el juegazo de lucha protagonizado por héroes y villanos de lujo: Batman, Superman, Joker, Bane, Aquaman, Wonder Woman, Flash...



Pokémon Mundo Misterioso

3DS. 17 mayo. Nintendo.

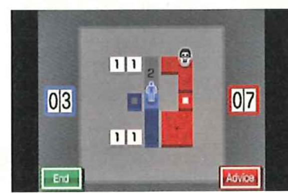
Antes de las nuevas ediciones X e Y, viviremos otra experiencia en 3DS con el nuevo Mundo Misterioso Portales al Infinito.



Brain Training Infernal

3DS. 12 abril. Nintendo

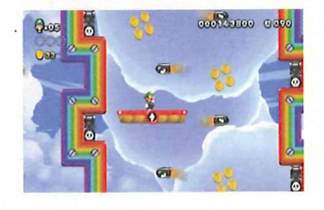
Pon a prueba tu concentración y memoria a través de diversas pruebas mentales en sesiones de cinco minutos al día.



New Super Luigi U

Wii U. 2013. Nintendo

Con este pack de 80 niveles descargables desde eShop, Luigi será el protagonista de este DLC de New Mario Bros U.



Comunidad Animal Crossing

¡¡¡Bienvenidos!!!

¡Fans de Animal Crossing! Habéis llegado a vuestra sección, cada mes una cita con la actualidad de Animal Crossing. ¡Empezamos!

El 8 de noviembre de 2012, un nuevo Animal Crossing llegó a Japón. Su nombre, New Leaf; sus ventas, estratosféricas (más de 2,7 millones en unas semanas); y sus usuarios... ¡encantados! **El juego llegará a Europa el 14 de junio**, y os vamos a ir informando de este nuevo gran fenómeno de 3DS todos los meses.

Animal Crossing tuvo el pasado febrero un Nintendo Direct monotemático! Satoru Iwata lo presentó... ¡e incluso vimos cómo su Mii desarrollaba su vida diaria en el juego! Algunos de los más importantes responsables del juego, **Eguchi Katsuya, Kyougoku Aya y Moro Isao** de Nintendo EAD, también aparecieron con sus personajes mostrando características muy chulas del juego: los cambios gráficos en cada estación, los diferentes estilos de peinado, el sistema de comunicación mediante emoticonos... Y revelaron que hay personajes del juego inspirados en gente de EAD, como Totateke, basado en el en productor musical Totaka, o el dueño del bar, en el diseñador Takahasi.



¿Se te queda pequeña tu vivienda? En New Leaf puedes hacer hasta siete ampliaciones... si tienes las bayas necesarias, claro.



SE HA CONFIRMADO SU ESTRENO EL 14 DE JUNIO

Otra opción muy atractiva es el editor de estampados disponible en una de las tiendas. Casi en tiempo real vimos como, **stylus en mano** y sobre la pantalla táctil, se usaba esta herramienta para crear un dibujo de Tom Nook que luego se usaba para decorar los muebles y las paredes de la casa.

Canela se va a convertir en un nombre muy familiar para ti. Es la secretaria del alcalde y, por un error suyo, ¡tú te convertirás en el nuevo alcalde de tu aldea! Puedes delegar en Canela tus funciones o, si lo deseas, realizarlas tú mismo y decidir qué obras se inician en el pueblo, e incluso **promulgar leyes** para que el pueblo se adapte a tu estilo de vida: por ejemplo, si juegas de noche, quizá te interese que los eventos sucedan a esas horas.

Animal Crossing es un juego conectado: no solo visitaremos a nuestros amigos en sus pueblos, sino que mediante **StreetPass** podremos entrar en las casas de los jugadores con los que nos crucemos. Vía internet Wi-Fi, también vamos a visitar pueblos de otros jugadores aunque no los conozcamos, e incluso disfrutar de **minijuegos** con nuestros amigos en una isla tropical. ¡Animal Crossing New Leaf será una experiencia más social que nunca!

Hacer reformas en casa quizá no sea divertido en la vida real, pero sí en Animal Crossing. Hasta 7 veces podremos **ampliar nuestro hogar**, siempre en un orden preestablecido: primero la sala principal, luego la superior y las laterales, después con un sótano. Eso sí, tener toda una mansión será caro porque, si para una primera ampliación hacen falta casi 40.000 bayas, prepárate para pagar 7.500.000 millones por la última... Ah, y también podremos cambiar el aspecto de la fachada.



Canela, la secretaria, tiene en su cuenta de Twitter de Japón... ¡160.000 seguidores!

Las últimas noticias de AC



La moda será una manera de expresarte. La ropa que llevarás estará dividida en parte de arriba, parte de abajo y calzado, y podrás elegir entre cientos de prendas las que más se ajusten a tu personalidad.



¡Hay cosas nuevas que comprar! Nintendo lanza con frecuencia DLC con objetos. Por ejemplo, entre febrero y abril los japoneses recibirán muebles de la marca Campus.



¿Pero esto es... Mario Kart? En el último spot nipón del juego aparece un decorado inspirado en el famoso juego y hecho integramente con el editor disponible en AC. ¡Cuántas posibilidades!



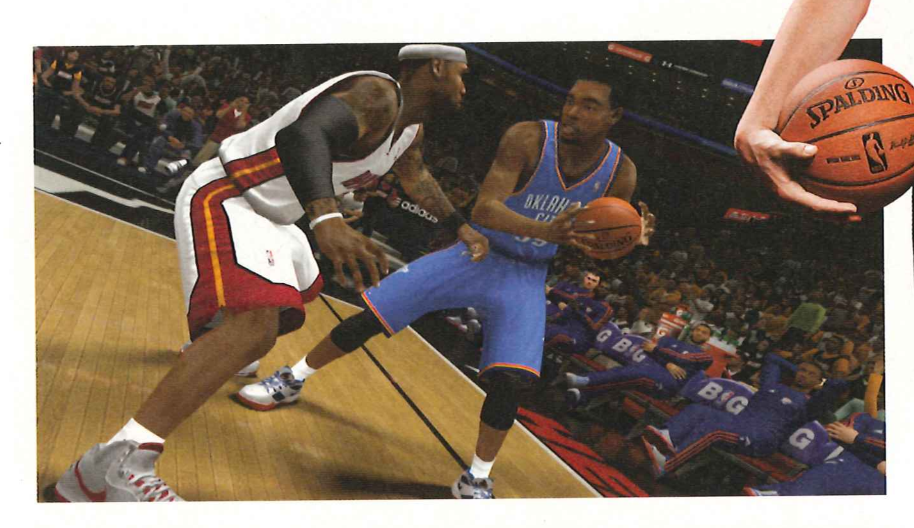
Top 5... Demos

Prueba y juega

Descárgate estas cinco demos desde la eShop de Wii U y prueba antes de decidirte. Y si te gustan, a por ellos.

1 NBA 2K13

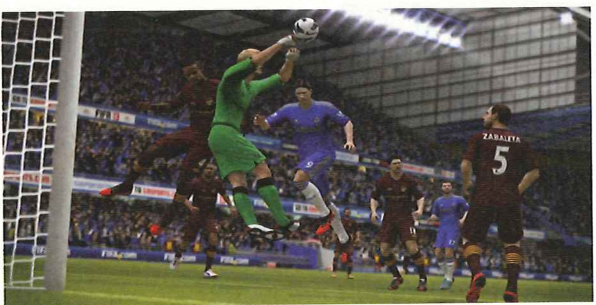
Los Oklahoma City Thunders contra los Miami Heats se enfrentan en el American Airlines Arena, en una recreación de **la final del año pasado**. Así podemos hacernos con el completísimo control y descubrir la multitud de **funciones extra** del Wii U GamePad, como la gestión táctil de estrategias o la información sobre el estado físico de los jugadores. **La demo nos da 30 usos.**





2 ZOMBIU

Pasa miedo en la zona de guardería, iluminada por tu linterna y con el palo de Cricket y la pistola como armas. Los sustos están garantizados. Como todos los descargables +18 estará disponible en descarga de **23:00 a 3:00**.



3 FIFA 13

Elegimos entre **5 equipos** (Milán, Arsenal, Manchester, Juventus y Borussia) para disputar un partido y probar todos **los modos de control**, incluidos los que tienen opciones táctiles. Lo malo: solo tiene **10 usos** y está en inglés.



4 THE CAVE

Vives los primeros minutos de esta **aventura gráfica** en la que la resolución de puzles es la base. Así descubres su mecánica, basada en alternar el control de 3 personajes, en un grupo de siete tipos/historias diferentes.



5 SONIC & ALL-STARS RACING

La demo permite jugar **solo con Sonic** en dos modos de juego, carrera normal y modo Turbo (que incluye checkpoints). Una buena forma de descubrir **el estilo de control** de coches, lanchas, aviones...

Más datos



Otra demo de Rayman. Ante las quejas que ha recibido Ubisoft por el retraso del esperadísimo Rayman Legends hasta el mes de septiembre, la compañía ha anunciado que pronto lanzará una segunda demo gratuita del juego.



También, tráilers y avances En la eShop, además de comprar juegos y bajarte demos, puedes disfrutar de tráilers y videos de gameplay de varios títulos. Y, lo que es mejor, luego tienes Miiverse para comentar sobre ellos...

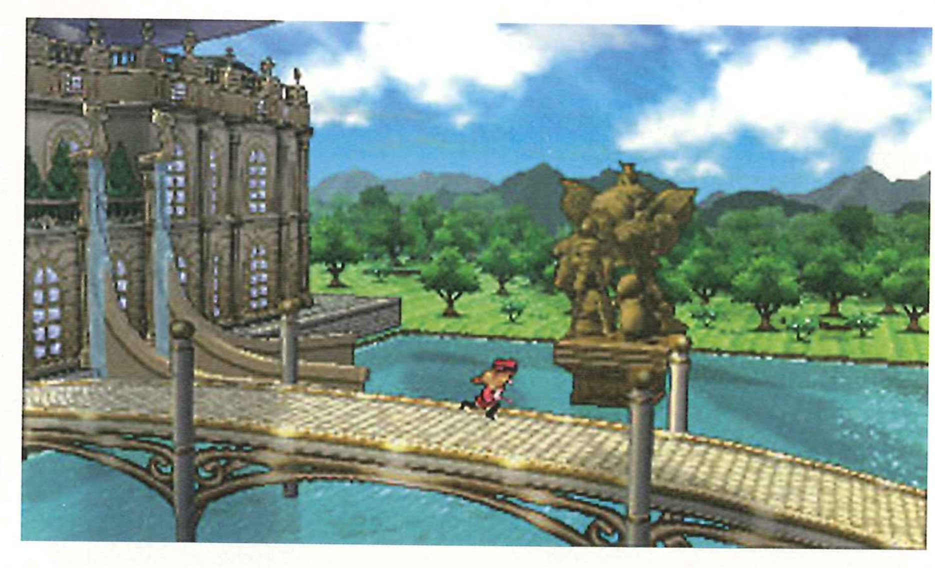


Nintendo Direct al instante El cada vez más popular boletín de vídeo en el que Nintendo revela futuros planes y juegos está disponible para descargar desde Wii U en el mismo instante en el que se cuelga en las webs de Nintendo.

5 Claves.. para conocerlo mejor
Pokémon X & Pokémon Y

Por si te faltaba algo por saber, ponte al día de los nuevos Pokémon en solo 5 puntos

1 GRÁFICOS 3D
Esto es lo primero que destaca en los nuevos juegos Pokémon X y Pokémon Y: los gráficos en **3D de estilo cel shading** que renuevan por fin el aspecto -ya clásico- de los juegos de la saga principal de Pokémon. Podremos investigar un mundo nuevo, con ua nueva perspectiva, y disfrutar de los combates como nunca, aprovechando toda la potencia de **Nintendo 3DS.**



2 NUEVOS POKÉMON
Contarán con numerosas **nuevas especies de Pokémon,** hasta superar las 700. Ya conocemos a los iniciales **Chespin** (puercoespín de tipo Planta), **Fennekin** (un feneco de tipo Fuego) y **Froakie** (rana de tipo Agua). Pero faltan muchos...



3 XERNEAS
Pokémon X contará con **Xerneas,** un ciervo blanco que pesa 215 kg. y mide 3 metros, como Legendario. Xerneas puede estar basado en el **ciervo blanco** de Nara en Japón, o bien en los cuatro ciervos de Midgard del árbol Yggrdrassil.



4 YVELTAL
El ave roja en forma de Y, y garras en sus tres extremidades, será la cara de Pokémon Y. Pesa 203 kg., mide 5.8 m. y puede basarse en el cuervo mitológico Yatagarasu de la región de Nara, o bien en el **águila** que vigila Asgard en Yggrdrassil.



5 NUEVA REGIÓN
Ambas ediciones tendrán lugar en una nueva Región Pokémon. No conocemos aun los detalles, pero podría llevarnos hasta París. También contaremos con patines para recorrer la región. Y todo por supuesto en completo 3D.

En anteriores generaciones...



Quinta Generación
Con Pokémon X e Y abandonamos la anterior generación de Pokémon, en la que recientemente hemos podido revisitar Teselia en Pokémon Blanco 2 y Negro 2. La galería incluía 649 Pokémon en total.



Cuarta Generación
Pero la NDS ya contaba con otra generación anterior. Gracias a Pokémon Diamante, Perla y Platino visitamos la región de Sinnoh, y con Oro HeartGold y Plata SoulSilver volvimos a Johto y Kanto. En total, 493 Pokémon.



Tercera Generación
La GBA contó con Pokémon Rubí, Zafiro y Esmeralda y su región de Hoenn, además de Rojo Fuego y Verde Hoja para revivir Kanto. Esta generación cortó los intercambios con las anteriores, algo que podría volver. 386 Pokémon.



Los orígenes
Game Boy disfrutó de los primeros juegos de Pokémon: Rojo, Azul y Amarillo con 151 Pokémon, y luego Oro, Plata y Cristal con 251 Pokémon. Ha pasado mucho tiempo desde entonces y ya son todo unos clásicos.



Se habla de...





3DS Wii U

¡DÉAME Maestro
con Ryozo Tsujimoto

El máximo responsable de MH 3 Ultimate impartió en Madrid una clase magistral... monstruosa

El **Museo de Ciencias Naturales de Madrid** fue el marco incomparable en el que el productor de la saga Monster Hunter, **Ryozo Tsujimoto**, impartió una de las clases magistrales **iDÉAME** organizadas por **Nintendo**. Un personaje de plena actualidad por el lanzamiento **el 22 de marzo** de **Monster Hunter 3 Ultimate para 3DS y Wii U**, que reveló ante los alumnos de Máster de Videojuegos de la Complutense cómo se crean los monstruos de la saga. La principal inspiración de los diseñadores es **la naturaleza**: los movimientos, el aspecto y las técnicas de ataque de los animales reales. Cada monstruo nace como un concepto jugable: criaturas que atacan en equipo, o que invocan a otras, o que se adaptan a un entorno específico. Y después su aspecto y habilidades se pulen para ofrecer la mejor experiencia al jugador. Tsujimoto habló también de aspectos técnicos, como por ejemplo, qué sonidos se utilizan para crear las voces de los monstruos, y hasta obsequió con regalos a los asistentes que acertaron de donde provenían los sonidos utilizados. Una sesión de firmas cerró una jornada inolvidable para los fans de Monster Hunter...y para nosotros también. ●

TSUJIMOTO NO SOLO REVELÓ CÓMO SE CREAN LOS MONSTRUOS DE MONSTER HUNTER. TAMBIÉN FUE CERCANO, FIRMÓ PÓSTERS E INCLUSO SE TRAJO REGALOS PARA ALGUNOS ASISTENTES. QUÉ MAJETE!

4 claves



Tsujimo se unió a Capcom en 1996 como diseñador, y antes de trabajar en la saga Monster Hunter intervino en títulos como Auto Modellista y Resident Evil Outbreak. Es decir, ya era experto en títulos multijugador...



Aunque ya intervino en entregas anteriores, el primer Monster Hunter en el que ejerció como productor fue Monster Hunter Portable para PSP. Ha ejercido ese papel en todos los capítulos posteriores.



Monster Hunter 3 Ultimate es un remake del juego de Monster Hunter Tri que salió en Wii allá por la primavera de 2010. Nos obstante esta nueva versión para Wii U y 3DS tiene, en palabras del propio Tsujimoto, un 200% más de contenido.



Monster Hunter 4, el próximo juego de la saga, sale este verano en Japón. Es exclusivo para 3DS y, según la revista Famitsu, el juego más esperado para cualquier máquina por los nipones. Nuevos monstruos, armas y mejoras jugables nos esperan...

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos que recibamos sortearemos **1 eShop Card de 15 Euros**. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y escribe a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

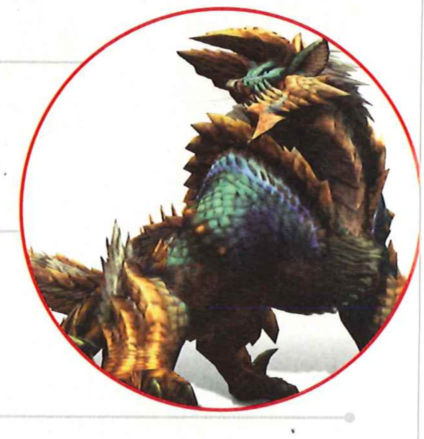
El buzón

¡Bienvenido! Has llegado a la sección donde tu opinión es lo que importa. Este mes hemos querido preguntarte por las recientes novedades anunciadas.

LAS PREGUNTAS DE LA REDACCIÓN

Espoleados por los recientes anuncios de NINTENDO, hemos decidido preguntaros por los proyectos de futuro y, ya que estábamos, por los juegos que más os tentaban esta primavera.

	¿Qué juego resulta imprescindible esta primavera, tanto en 3DS como en Wii U?	¿Qué nuevo proyecto anunciado por Nintendo te ha parecido más alucinante?
Alejandro Sanz Cea	Uno de los juegos que me parecen imprescindibles tanto para Nintendo 3DS como para Wii U es el nuevo **Super Smash Bros.** ya que la anterior de entrega para Wii me dejó alucinado.	Me ha impresionado el nuevo proyecto de **Monolith Soft** que se está desarrollando.
Daniel Garrido Marcos	El juego imperscindible de 3DS para mi sería **Luigi's Mansion 2** mientras que en Wii U, me quedaría con **Rayman Legends**.	Todo lo que hace **Nintendo** me encanta, soy un gran fan.
Juan Antonio Gómez Cea	Yo tengo muy claro que mi juego de esta primavera es **Monster Hunter Ultimate**, que me le voy a pillar seguro en Wii U y 3DS. Las dos.	A mi lo que me gustaría es ir al **E3** y ver todo lo que Nintendo acaba de anunciar.
Ricardo Díaz Martín	El juego que me resulta imprescindible para 3DS es **Luigi's Mansion 2** y para Wii U es **Lego City Undercover.**	El proyecto más alucinante que se ha anunciado es el **Pikmin 3**, sin duda, aunque también hay otro interesante que es nada más y nada menos que **The Legend of Zelda**.
Jimmy Lenon	Tras la decepción de **Rayman Legends**, mi juego de esta primavera va a ser **Lego City Undercover**. Eso de que lo pinten como el GTA de Lego para Wii U me tiene totalmente en ascuas.	Yo siempre he sido de **Smash BROS.**, a decir verdad. Así que leer que van a presentarlo, aunque sea solo una imagen, en el próximo E3, me ha flipado todo. Estoy supermotivado con este juego. ¡Quiero coger un avión a Los Angeles ya mismo!
Miguel Angel Marroquí	El juego que me parece imprescindible para esta esta primavera de 3DS es **Luigi's Mansion 2** y de Wii U la verdad no sabría con cuál quedarme.	El proyecto que mas me ha emocionado ha sido el nuevo **Super Smash Bros**. Estoy muy impaciente por ver imágenes, videos y más cosas del juego.



MIRA LO QUE HAN DICHO...

"Ha sido un reto hacerlo bien (Sniper Elite), pero gracias al equipo y al fantástico apoyo de 505 Games hemos conseguido una jugabilidad única en una plataforma nueva"

Jason Kingsley, Rebellion

"Para formar parte del equipo que desarrolla Monster Hunter tienes que ser una persona al día, que sepa qué divierte ahora a la gente, y ser un tipo muy comunicativo"

Ryozo Tsujimoto, productor de Capcom

"Con Wii U, la gente necesita experimentarlo realmente. La idea de la jugabilidad asimétrica no es simple de explicar. Deberíamos haberlo comunicado mejor para que la gente supiera qué clase de experiencia iba a encontrar"

Xavier Poix, Ubisoft



"La franquicia Skylanders se ha convertido en la primera IP infantil, capaz de alcanzar la cifra de los mil millones de dólares en tan solo 15 meses; es ahora cuando empezamos a ver el verdadero potencial de esta marca"

Eric Hirshberg, CEO de Activision Publishing

LOS FANS DE NINTENDO

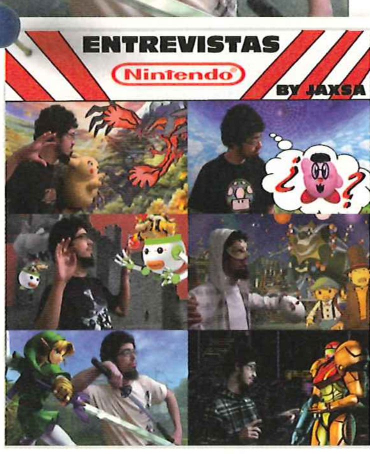


Gerard Vázquez. Como refleja su colección, estamos ante uno de los grandes fans de la saga Zelda.



Missyuna. Una genial fan de Sonic y todo su universo, cuyas creaciones podéis encontrar en missyuna.deviantart.com





JAXSA. Nuestro fan más activo deja claro este mes su amor por Smash Bros. Menuda recopilación de instantáneas nos ha enviado.



Joverine. Podéis encontrar las creaciones de este artista en joverine.deviantart.com/

1, 2, 3... DUDAS Y RESPUESTAS

¿Dudas, consultas, inquietudes? ¿Y a qué esperáis para escribirnos? Nuestros expertos dicen que son capaces de contestarlo todo, así que es el momento.

Inazuma Eleven 3 y los nuevos juegos de Zelda

MARTÍN MARTÍN

Hola, me gustaría saber en qué mes podría salir Inazuma Eleven 3 para Nintendo DS. Tengo la primera y la segunda parte, y también el Strikers para la Wii, así que estoy muy ilusionado con este juego.

Tras el enorme éxito de los anteriores juegos, damos por hecho que Inazuma Eleven 3 llegará pronto, pero aún no tenemos información sobre su lanzamiento en Europa. Teniendo en cuenta que los dos primeros salieron durante los primeros meses de sus respectivos años, contamos con saber muy pronto su fecha de lanzamiento. ¡Ten sólo un poquito más de paciencia!



También me gustaría felicitaros por la consola Wii U, me ha parecido una consola increíble, y me gustaría saber cuándo saldrán los próximos Mario y Zelda.

Poco se sabe aún de estos esperados títulos. Recientemente Eiji Aonuma, productor de la saga The Legend of Zelda, dejó caer que la entrega de Wii U podría apostar por una orientación multijugador y por un nuevo concepto en el que elegir el orden en el que completar las mazmorras. Aún queda mucho para que le echemos mano, pero antes llegará una versión en alta definición del gran The Wind Waker de GameCube, uno de los mejores de la saga, que tendrá gráficos muy mejorados e importantes novedades. En cuanto a Mario, se espera que la entrega con jugabilidad 3D para Wii U sea presentada de manera jugable en el E3, y está siendo desarrollada por el mismo equipo que hizo Super Mario Galaxy. Tienes muchos más datos en el reportaje de 20 juegos de futuro de Wii U.

Código Amigo y Animal Crossing de 3DS

JORGE DE LA TORRE

¿Por qué no aceptáis mi código de amigo? ¿Hice algo mal?

Debido al límite de 100 amigos de 3DS, durante los meses que han durado los desafíos que hemos organizado para el Correo Nintendo hemos tenido que ir añadiendo y quitando tandas de 100 solicitudes cada par de meses. Y aun así, la avalancha de solicitudes ha sido tal que nos ha sido imposible añadiros y atenderos a todos. Lo primero que tenemos que decir es que sentimos las molestias ocasionadas. Y lo segundo, no nos queda otra que agradeceros sinceramente vuestra fidelidad por el interés que mostrasteis por la iniciativa, ¡ya que desbordasteis por completo nuestras expectativas! Posiblemente hagamos algo similar en Miiverse más adelante, ya que su sistema de seguidores y otras de sus opciones pueden hacerlo más propicio para estas iniciativas.

¿Hay ya fecha fija para Animal Crossing New Leaf?

Mientras el juego se convertía en el lanzamiento más exitoso de la historia de 3DS en Japón, Nintendo confirmó que saldrá en Europa durante el segundo cuarto del año, así que si todo va bien podremos pasar el verano jugando con él. Pronto habrá más novedades-

¿Y para Lugi's Mansion?

Ya queda poco: llegará en marzo.



Animal Crossing New Leaf está siendo la sensación en Japón, donde va camino de los 3.000.000. Muy pronto, aquí también arrasará.







Batman y otros héroes que quieren regresar

SERGI TAPIAS

Estoy encantado con Batman Arkham City de Wii U. He oído rumores sobre un nuevo título del Hombre-murciélago, ¿son ciertos?

Pues sí. El anuncio procede directamente de Warner Bros., y sitúa un nuevo título de la serie Batman: Arkham para este mismo año.

También he leído que habrá un nuevo juego de Pokémon en Wii U. Se me hace la boca agua solo de pensarlo. ¿Cuándo llegará?

Qué buen ojo tienes, Sergi. Esto acaba de salir en la revista Coro Coro. Además de la nueva evolución de Eevee, el magazine anuncia una nueva entrega de Pokémon Rumble para Wii U. Sin fecha, sin más información.

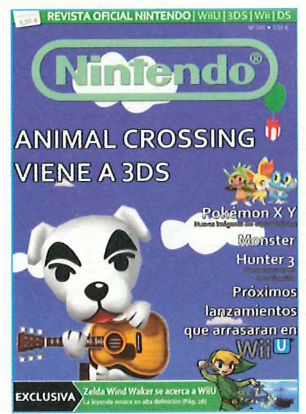
Me gustaría que me dijerais la fecha exacta de lanzamiento del nuevo Brain Training Infernal del Doctor Kawashima.

Te confirmamos que llegará en abril, aunque no sabemos el día concreto. Este nuevo título para 3DS te ofrecerá ejercicios que pondrán a prueba tu capacidad de concentrarte. Serán complejos (de ahí lo de 'infernal'), pero también muy divertidos, todo un reto para que descubras si de verdad eres capaz de mantener la concentración entre tanta sobrecarga informativa...



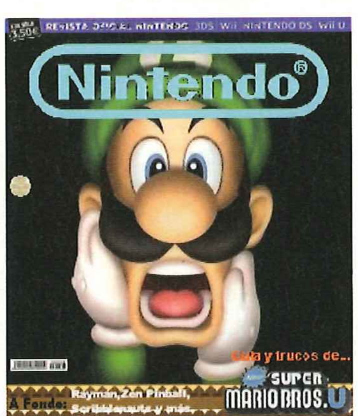
HAZTE UNA PORTADA NINTENDO

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Revista Oficial Nintendo. Envíala a nuestro correo electrónico y ¡LA SACAREMOS AQUÍ!





Joaquín Barreiro
(Galicia, 14 años)





Raúl Fernández
(León, 13 años)



Miguel Angel Docampo (Langreo, Asturias)



¡Y nuestra favorita se lleva el juego **Rompe Ralph** para Wii!



WiiUES / 3DSES

Da tu opinión sobre Monster Hunter 3 y conoce la nueva página de 3DS

La iniciativa del día de los enamorados: «dinos porque amas Wii U», fue muy bonita, pero ahora la cosa está que arde con el lanzamiento de Monster Hunter 3 Ultimate. Vete al muro y opina sobre los nuevos packs, los nuevos monstruos o las armas. Y ojito con la llegada de WiiStreet U de Google, que también está siendo uno de los temas del mes. Como la página oficial de facebook de Nintendo 3DS de Nintendo España.


Wii U


Nintendo 3DS XL

@NintendoES

Noticias al instante

No te pierdas lo que más se ha comentado en el twitter: los enlaces a vídeos de juegos como Inazuma Eleven 3 o Animal Crossing. Y la narración del último Nintendo Direct 3DS minuto a minuto.



Toda la comunidad Nintendo a tu alcance

Nint ME ZO

eShop

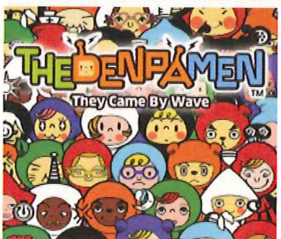
¡Queremos mesas para Zen Pinball! ¡Y juegos de NES!

¿Has probado ya el genial Zen Pinball! Bajártelo a tu Wii U es GRATIS, para que puedas echarte unas bolas por tiempo limitado en plan demo. Después, puedes descargarte packs de cuatro mesas. Hay 12 packs (48 mesas en total) a muy buen precio, y estamos alucinando con todas las inspiradas en personajes Marvel.

Además, no te olvides que Nintendo está celebrando el 30 aniversario de NES con una campaña muy atractiva: ahora puedes bajarte el clásico F-Zero de Super Nintendo por 0,30 euros, y en marzo el juego en promoción será el Punch Out! de NES, a ese mismo módico precio. Y el festival seguirá durante cuatro meses más, hasta julio.

Por su parte, la eShop de 3DS no deja de recibir títulos super cañeros, como el puzle Splash & Crash, a la venta desde el 20 de febrero. Y no dejes de ver el vídeo 3D de Donkey Kong Country Returns 3D, juegazo que llegará en el segundo trimestre de este año. Ya no queda nada, amigos.









Guías Nintendo





¿Quieres la lista con todos Sellos de Nintendo Land? Visita www.guiasnintendo.com. Y para 3DS, la guía de Epic Mickey Mundo Misterioso te muestra cómo conseguir todos los bocetos y mejoras del juego.





Newsletter

Suscríbete a las newsletters del Club Nintendo

Si quieres enterarte el primero de las novedades de tus títulos favoritos, suscríbete en www.nintendo.es a las newsletters de Nintendo. Las últimas, como la dedicada a New Super Mario Bros. 2 el día de los enamorados, no sólo te informan sino que son... ¡realmente muy bonitas! Cada vez que recibes una en tu correo es una gratísima sorpresa.





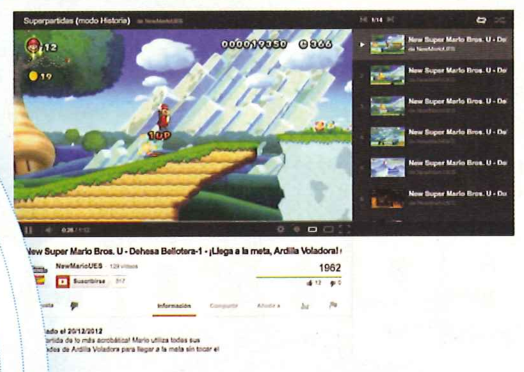


endo
DIA
NE



NintendoES / Mario

¿Conoces el canal de New Super Mario Bros U?



En el canal de Nintendo España puedes ver vídeos de los últimos juegos anunciados por Nintendo: Donkey Kong Country Returns 3D, Animal Crossing New Leaf, Code of Princess... Pero ese no es el único canal de Youtube de visión obligada para todo buen nintendero. En el Canal New Super Mario Bros. U verás vídeos de superpartidas, o sobre cómo conseguir las monedas estrella o enlazar vidas extra en serie. Los últimos vídeos añadidos tratan sobre los difíciles retos del modo


Canal New Super Mario Bros. U


Canal Nintendo España

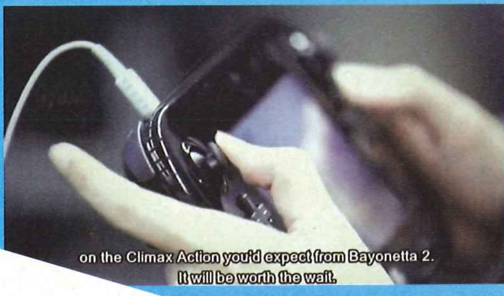
Nintendo Direct

Los dos últimos se han centrado en Wii U y 3DS respectivamente

¿Aún no los has visto? Búscalos en el canal YouTube de Nintendo España, o en la página www.nintendo.es, o en las eShops de Wii U y 3DS. En el dedicado a Wii U alucinarás con anuncios como el remake de Zelda Wind Waker o las alucinantes novedades de Monster Hunter 3 Ultimate. Y el de 3DS ya es la apoteosis: Donkey Kong Country Returns 3D, Inazuma Eleven 3, Animal Crossing New Leaf, Fire Emblem, Mario Golf...









Miiverse

¡Fans de Zelda, todos aquí!

La nueva comunidad de Zelda es un exitazo: Solo en las primeras 24 horas ya superó los 16.000 seguidores. Los fans no paran de decir que esperan con ansia The Wind Waker para Wii U, además de los primeros datos del nuevo Zelda que se prepara para la consola. ¡Si te apetece dar ideas a los desarrolladores, no dejes de pasarte, porque dicen que Aonuma aparece de vez en cuando para conocer las opiniones de los fans!

Además, si quieres comentar cosas de los últimos juegos, como The Amazing Spider-Man o Balloon Figh, sus comunidades también son de lo más activas. ¡Hay un montón de dibujos chulos del Trepamuros! Y Wii Street U también tiene su propia comunidad. ¿Te lo has descargado ya? ¡Es gratis!



Las 10 claves de un juego bestial

LA EXPERIENCIA MÁS INTENSA, BRUTAL Y PROFUNDA SE ACERCA A Wii U Y 3DS. UNA BESTIA PARA JUGAR EN SOLITARIO O EN COMPAÑÍA, CUYOS SECRETOS TE REVELAMOS EN 10 IMPACTOS.

El día **22 de marzo** llegará a las tiendas españolas un juego destinado a hacer historia. **Monster Hunter 3 Ultimate** de Capcom no sólo será el primer título que permita partidas multijugador entre jugadores de 3DS y Wii U, sino también el mejor Monster Hunter jamás creado... lo cual es muchísimo decir. Se trata de una versión de Monster Hunter Tri de Wii, pero con **gráficos en alta definición** y nuevas texturas en Wii U, además de nuevas criaturas, armas y escenario. Es decir, que aumenta una propuesta de juego ya de por si monstruosa.

Todo comenzará cuando llegues a la aldea de Moga convertido en **un cazador novato**, y te lances a la cacería de monstruos para ir poco a poco descubriendo un juego de inmensa profundidad, que te obligará a conocer el comportamiento de cada criatura, desarrollar nuevas técnicas de caza y prepararte un equipo y un arsenal de cazador a la altura... Eso, si juegas en solitario, porque si te decides a probar el **multijugador** añadirás a todo esto la sensación de pertenencia a **una comunidad de jugadores** o, mejor dicho, de camaradas, que se enfrentan juntos a los más colosales desafíos.

Monster Hunter 3 Ultimate estará disponible tanto en **las tiendas 'físicas'** como en las **eShops** de Wii U y 3DS. Y además puedes probarlo antes, **bajándote la demo** también disponible para ambas consolas. Será un pequeño anticipo del inmenso mundo de Monster Hunter, en el que millones de jugadores ya son más que fans... son cazadores. ¿A qué esperas para unirte a ellos?



Wii U + 3DS EL MULTIJUGADOR

En las dos consolas es el mismo juego con las mismas opciones, misiones... Hasta tal punto es así que, si tenemos las dos versiones, podremos pasar nuestra partida de una a otra para continuar en la consola que queramos. Además, las dos máquinas pueden compartir multijugador... La campaña para un jugador será larguísima y valdrá de sobra para justificar la compra del juego (ponle unas 50 horitas), pero es que Monster Hunter 3 Ultimate va a ofrecer el multijugador más profundo de Wii U y 3DS. Toda una serie de misiones que afrontaremos en equipos de hasta 4 jugadores. La versión 3DS permitirá juego en red local con 4 consolas, o tres 3DS y una Wii U, produciéndose así la primera interacción jugable entre las dos máquinas. Wii U tendrá online para 4 jugadores.

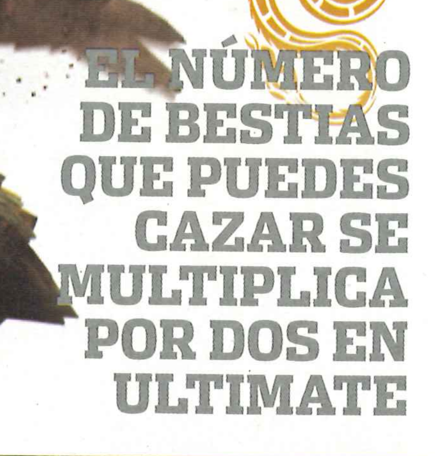




2

72 BESTIAS PARA CAZAR

Sí, Monster Hunter Tri para Wii tenía 35 especies, y en el juego de 3DS y Wii U la cifra se multiplica por dos. Esto se consigue añadiendo muchas subespecies de bestias ya conocidas, es verdad (son de otro color y tienen nuevas técnicas de ataque), pero también con varias especies completamente nuevas. Habrá cinco nuevos animales pequeños (Antek, Wroggi, Bullfango, Gargwa y Zuwaroposu) y nada menos que 11 nuevas especies gigantes: Lagombi, Plexito, Great Wroggi, Duramboros, Nibelsanare, Narcuga, Arzuros, Volvidon, Zynogre, Brachidios y Guran-Mirauso. Estos dos últimos seres son un dinosaurio volcánico con poderes explosivos y un poderosísimo dragón al que combatiremos por tierra y agua... y son nuevos en la saga. Además, incluirá 16 subespecies de las bestias nuevas o de las ya conocidas de la entrega Monster Hunter Tri.



EL NÚMERO DE BESTIAS QUE PUEDES CAZAR SE MULTIPLICA POR DOS EN ULTIMATE

3 CHA-CHA Y KAYAMBA

Además del conocido Cha-Cha, en este juego aparecerá un nuevo shakalaka para acompañarnos y ayudarnos durante las misiones... eso sí, ya bien avanzada la aventura, en las misiones de cinco estrellas. Así llevaremos dos ayudantes a la vez, y podremos intercambiar las máscaras que les otorgan distintas habilidades, aunque cada personaje tendrá una exclusiva. En las partidas multijugador, usaremos a estos personajes también, pero siempre que quede "hueco" en el equipo, ya que estos sólo podrán tener cuatro miembros contando jugadores y shakalakas controlador por la CPU.

APRENDE CÓMO USAR A ESTOS AYUDANTES Y SERÁN CLAVE EN LA CACERÍA

4



¿TENDRÁ CHAT DE VOZ?

Sí, se ha confirmado que la versión Wii U tendrá chat de voz, y utilizará para ello el micro y los altavoces del Wii U GamePad... ¡sin necesidad de periférico alguno! Así podremos comunicarnos fácilmente en las partidas online. Además, el juego permitirá también chat de texto con teclado virtual o conectado un teclado USB a Wii U.

5



EL NUEVO SISTEMA DE CÁMARAS

Elegiremos entre la típica cámara que se sitúa tras el cazador al pulsar L, o una nueva que mostrará al cazador y a su presa al tocar ese mismo botón. Muy útil en 3DS... si no juegas con el Botón Deslizante Pro, ya sea el normal o el nuevo para 3DS XL, porque con él moverás la cámara con total libertad. En Wii U, esta función recae en el stick derecho.

6



LAS POSIBILIDADES DE CONTROL.

¿Te gustó el control de Monster Hunter Tri con el mando de Wii? Puedes usarlo en Wii U, con su cómodo manejo del puntero apuntando a la pantalla. O jugar con el control "de serie" del Wii U GamePad, que permite liberar la tele de marcadores pasándolos a la táctil (igual que en 3DS). La versión Wii U es compatible con el mando Pro.

7 LOS NUEVOS TIPOS DE ARMAS

Habrá 12 clases: todas las de Monster Hunter Tri (menos las ballestas intermedias, aunque sí que se mantienen las pesadas y las ligeras) y estas cuatro más que añadirán aún más variedad a nuestras opciones de caza.



EL ARCO será para expertos, pues exigirá precisión y rapidez. Usaremos sus flechas para atacar cuerpo a cuerpo, pero su valor estará en los disparos a distancia. Para apuntar habrá que pararse, y podremos regular la intensidad. Con los efectos adecuados para cada monstruo, sus flechas serán letales.

LA LANZA-PISTOLA tendrán mucho en común con las lanzas, incluida la posibilidad de embestir a los monstruos y diversos combos. Y añadirá disparos de corto alcance que podemos descargar en rápidas series de 3 sobre el enemigo.

EL CUERNO DE GUERRA golpea como un martillo, pero con un extra importante: toca notas musicales que, en combinaciones adecuadas de 2, 3 o 4, dotan a nuestro cazador o a un aliado, de una condición especial momentánea.

LAS ESPADAS DOBLES es casi como tener garras: de corto alcance, pero con ellas encadenaremos ataques y combos con más rapidez que con cualquier otra arma. Cada pareja de espadas podrá tener dos efectos especiales distintos.

LAS ARMAS NUEVAS CAMBIARÁN MUCHO LA EXPERIENCIA DE CAZA



8 EL PUERTO DE TANJIA

Desde el principio del juego podemos acceder al Puerto de Tanjia, que sustituirá a Loc Lac City. Punto de encuentro de los jugadores online, aquí nos juntaremos con otros cazadores (de tu lista de amigos o jugadores europeos) para formar partidas de caza, además de comerciar con ellos, apuntarnos a los eventos online y participar en el minijuego de pulsos que ya disfrutamos en Wii.



9 LOS NUEVOS ESCENARIOS

Tres, en concreto: Mountain Picks, ecosistema verde con multitud de recursos para recolectar... y bestias poderosas como el Zinogre. Disastrous Sea es un gran lago con zona de costa, donde lucharemos con el terrible Guran Miraosu. Tower 3 será una arena de combate en forma de torre que sustituirá a Land Arena y Water Arena de Monster Hunter Tri de Wii.



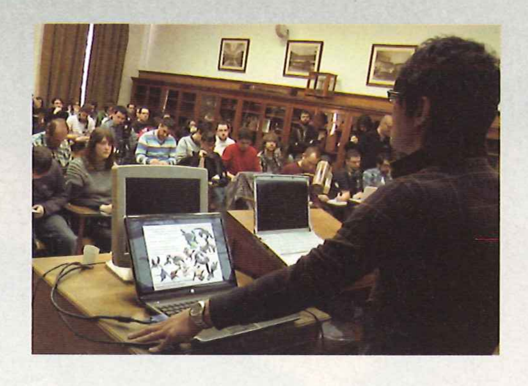
10 PERSONALIZA A TU CAZADOR

Al comenzar vestiremos una armadura de cuero y, a diferencia de la versión de Wii, en el baúl de nuestra casa encontraremos un arma de cada tipo, para que podamos empezar a cazar con la que queramos. A partir de aquí las posibilidades son infinitas, con decenas de miles de combinaciones y nuevas armas y armaduras específicas creadas con los materiales de los nuevos monstruos.



Entrevista a... Ryozo Tsujimoto

El productor de Capcom es responsable de Monster Hunter



¿Trabajasteis en las dos versiones de MH3 a la vez? ¿Ha sido difícil crear un juego para dos consolas y que interactúen entre ellas?
La versión de Wii U ha sido una conversión de la versión de 3DS. Siempre que se toca una consola nueva, como es el caso de Wii U, hay obstáculos añadidos. La idea era que la versión de Wii se jugaría en casa y la de 3DS fuera. Siempre con este concepto en la cabeza, encontramos obstáculos a la hora de mezclar los datos de las dos consolas. Pero Nintendo nos dio soporte técnico desde el principio y entendió bien lo que necesitábamos, con lo que fue un desarrollo relativamente sencillo,

¿En qué mejora la experiencia de juego de MH3 con respecto a la versión de Wii?
Dejando de lado el volumen del juego, que es más del doble que la versión de Wii, ahora tenemos tanto en Wii U como en 3DS la incorporación de las pantallas táctiles, que pueden personalizarse. El jugador puede asignar a estas pantallas acciones según su estilo de juego. Por ejemplo, los mapas que antes aparecían en el televisor ahora están en las táctiles para dejar la zona de juego libre.

Hablamos ahora de la saga. ¿Cómo nació Monster Hunter? ¿Quién tuvo la idea de las cacerías de monstruos y por qué?
Yo entré en la saga en la segunda entrega, Monster Hunter G. Con la primera entrega, lo que Capcom quería hacer era un juego online. La idea original era un juego en el que los jugadores colaboran para vencer a grandes monstruos. Ese multijugador cooperativo era el concepto base. Y queríamos que atrajese a los todos los jugadores posibles, que nadie se sintiera apartado, así que optamos por un sistema de juego que no premiara y castigara al mejor y peor jugador. Aquí no hay ganadores ni perdedores. Están los buenos, los cazadores, y el malo, el monstruo. Y una vez el monstruo es derrotado, tanto el jugador que más daño ha hecho como el que menos suerte ha tenido con sus ataques, todos se reparten a partes iguales la recompensa.

¿Cuál crees que ha sido la clave del éxito de la saga? ¿Lo esperabais?
No pensábamos que fuera a llegar a tener la repercusión que ha tenido. En Japón, la cifra de 100.000 de copias es una especie de referente, y mientras creábamos el juego queríamos llegar a ella, pero la realidad actual, que el juego llega a superar los dos millones de copias, eso no lo esperábamos ninguno.

¿Y cuál creéis que es la clave de este éxito?
Quisimos hacer una gran experiencia de acción, y nos hemos mantenido siempre fieles a este concepto. La creación de un monstruo es la parte del juego que más esfuerzo nos lleva. En un principio hacemos a los monstruos muy poderosos, porque es más fácil restarles después poder para ajustar la jugabilidad. Y también los dotamos de pautas de comportamiento que dan pistas de cuál será su siguiente movimiento. Consideramos que, cuando muere, el jugador debe saber por qué ha fallado para poder mejorar en el siguiente intento.

Otro elemento que nos parece fundamental para triunfar está después del lanzamiento: crear comunidades, darles soporte, crear caldo de cultivo para que la gente se sienta bien con el juego y siga jugando. Y escucharles para que la saga evolucione de acuerdo a las opiniones y gustos de los jugadores.

"ESCUCHAR A LA COMUNIDAD DE JUGADORES ES CLAVE PARA TRIUNFAR"

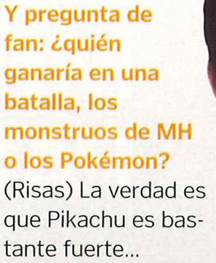
En MH habría sido sencillo incluir objetos o armas mágicas. ¿Por qué no lo hacéis?
Queríamos una fantasía realista, o una realidad fantástica. Un mundo que no existiera y que fuera atractivo, pero basado en leyes físicas reales, que rigieran el aspecto de los monstruos, cómo son sus esqueletos o sus pelajes... Y que el jugador pudiera cazar de la manera más real posible, que pensara y empleara técnicas lógicas a la hora de cazar.

El futuro de la franquicia ¿pueden ser mundos abiertos o preferís zonas conectadas como hasta ahora?
Es verdad que en este tipo de juegos se pueden ver las dos tendencias. Pero nunca hay que perder de vista que lo importante en un juego es su mecánica y cómo aporta diversión. El sistema de juego de Monster Hunter está pensado de manera que lo que le va son las zonas interconectadas, no es un sistema en el que un gran campo de batalla sea propicio. Si en el futuro creáramos un sistema de juego para la saga en el que ese tipo de escenarios abiertos sean más adecuados a nivel de jugabilidad, podríamos ir por ahí, pero mientras sigamos con este sistema de juego, continuaremos con el actual diseño de escenarios.

Petición de fan: ¡nos encantaría ver una película de imagen real de Monster Hunter!
Es complicado porque aunque yo quiera es algo que no está en mi mano hacer. Si surgiera la posibilidad, ¡claro que me gustaría ver una película de Monster Hunter!

Y pregunta de fan: ¿quién ganaría en una batalla, los monstruos de MH o los Pokémon?
(Risas) La verdad es que Pikachu es bastante fuerte...





Perfil

Productor de la saga, es el máximo encargado de todos los Monster Hunter y supervisa todos los aspectos de los juegos y el equipo de desarrollo.



100 JUEGOS MÍTICOS PARA NES

Decir que hace 30 años cambió la historia de los videojuegos es decir muy poco: más bien, nació tal y como la conocemos. En julio de 1983 Nintendo lanzó al mercado japonés su primera consola, la Famicom, posteriormente conocida en todo el mundo como Nintendo Entertainment System.

Así nace una leyenda

Nintendo existe desde 1889, cuando se dedicaba a la fabricación de cartas, pero no creó su primera videoconsola, una variación del Pong de Atari, hasta la **Color TV Game** de 1977. En 1978 irrumpieron en el negocio de los arcades, con el Donkey Kong de Miyamoto como súper éxito destacado en 1981. Un año antes, habían sacado al mercado las portátiles Game & Watch, y, dos años después, llegó la hora de llevar el videojuego a los hogares. Corría el 15 de julio de 1983, cuando la **Nintendo Family Computer**, nuestra NES, llegó a las tiendas en Japón. A partir de ahí, tener una consola de videojuegos conectada a la tele dejó de ser una rareza para convertirse en algo habitual. Con más de 60 millones de unidades vendidas en todo el mundo, pulverizó los registros de la época, y comenzó a dejar **fantasías a base de sprites** en nuestra memoria.

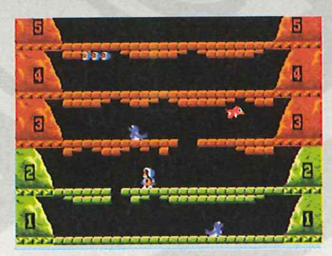
Consola original de venta en Japón en 1983

El top 100

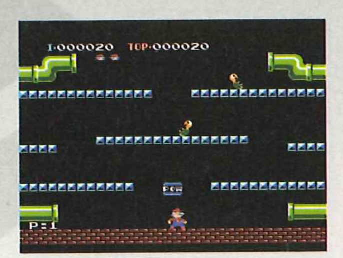
El número de juegos con los que hemos disfrutado en esta consola es enorme, y por ello no hemos podido hacer un típico Top 10, sino que hemos optado por destacar sus mejores 100 títulos, **ordenados según nos fueron llegando**. A muchos de estos "cartuchos" querréis jugar tan pronto los veáis en la lista, así que especificamos para qué Consolas Virtuales están ya disponibles. Encendamos la máquina del tiempo y... ¡a disfrutar del píxel!



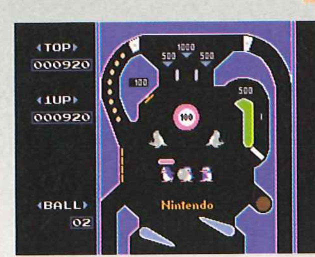
1 Excitebike
Nintendo • Wii/3DS Classics* **1986**
Carreras de motos contra el crono, rivales y obstáculos. Para hacer podio, hay cuidar la temperatura del motor y los saltos. Dificultad por las nubes.



2 Ice Climber
Nintendo • Wii/3DS Classics **1986**
Popo y Nala tienen que destrozar 32 techos helados a base de martillazos, y al mismo tiempo acabar con osos polares, aves y focas. Tan divertido como suena.



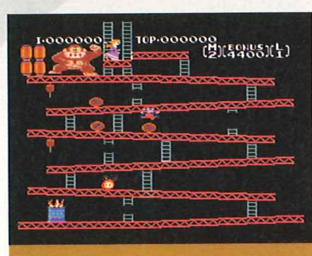
3 Mario Bros.
Nintendo • Wii **1986**
Mario estrena nombre, hermano y juego propio en Famicom. Es calcado al arcade, y se versionó para otras 8 máquinas diferentes.



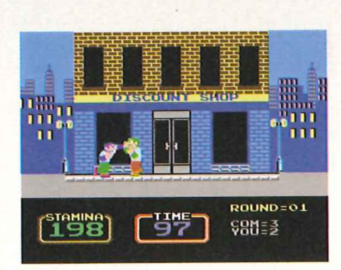
4 Pinball
Nintendo • Wii **1986**
Divertido simulador de pinball, que incluye una fase de bonus con toque Arkanoid, en la que Mario tiene que salvar a la adorada Pauline.



5 Tennis
Nintendo - Wii **1986**
La Famicom también tuvo de inicio su juego de tenis, con diferentes pistas, partidos de dobles y "singles", ¡y Mario de juez de silla!



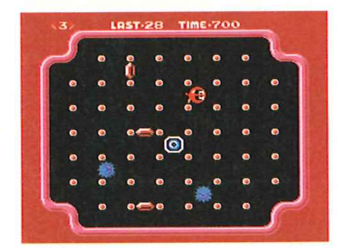
6 Donkey Kong
Nintendo • Wii/3DS Classics **1986**
Conversión perfecta del mítico arcade en el que nacieron Donkey, Mario (Jumpman) y Peach (Pauline). Divertidísimo.



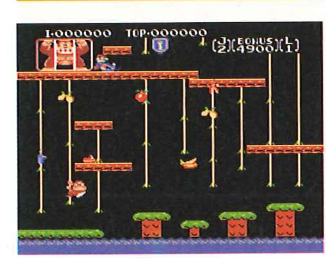
7 Urban Champion
Nintendo • Wii/3DS Classics **1986**
Sencillo juego de lucha 1 vs 1, en el que avanzamos por la ciudad, pantalla a pantalla, a medida que eliminamos a los malotes. Para soltar adrenalina.



8 Soccer
Nintendo • Wii **1987**
El deporte rey debutó pronto en NES, con amistosos entre 7 selecciones (España incluida), cámara lateral, y... ¿aquello eran cheerleaders?



9 Clu Clu Land
Nintendo • Wii **1987**
Genial y particular puzle en el que, controlando a un pez globo, debemos formar figuras girando entre determinados puntos.



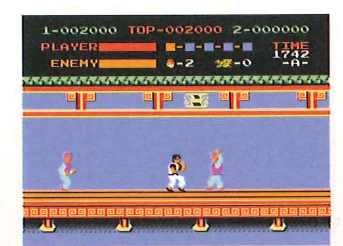
10 Donkey Kong Jr.
Nintendo • Wii/3DS **1987**
En esta secuela del clásico, de estilo muy similar, el hijo de Donkey tiene que rescatar a su padre... ¡de las garras de Mario!



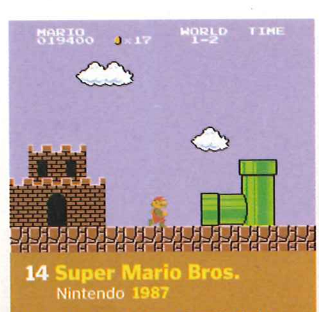
11 Ballon Fight
Nintendo • Wii/3DS **1987**
En este divertidísimo arcade tenemos que reventar los globos de los rivales o incluso, si queremos, los de nuestro compañero.



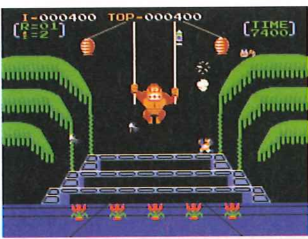
12 Mach Rider
Nintendo • Wii **1987**
Interesante juego de carreras con manejo de moto futurista que tiene armas y cambios de marcha. Buena velocidad y cuatro modos.



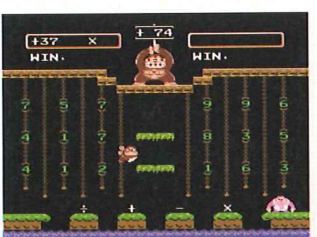
13 Kung Fu
Nintendo **1987**
Conversión de Nintendo del mítico arcade de Irem Kung-Fu Master. Es un beat 'em up de avance lateral protagonizado por... ¡el mismísimo Jackie Chang!



14 Super Mario Bros.
Nintendo **1987**
Nace la saga por excelencia de los videojuegos. Un clásico inmortal, y el segundo juego más vendido de la historia de las consolas.



15 Donkey Kong 3
Nintendo • Wii **1987**
Esta vez llevamos a un exterminador, que rocía a Donkey con insecticida para obligarle a que suba por las lianas, mientras nos atacan abejas y gusanos.



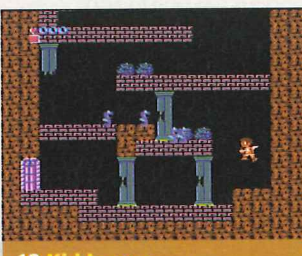
16 Donkey Kong Jr Math
Nintendo **1987**
Sencillo juego educativo, en el que, pasando entre lianas, mezclamos números y signos matemáticos para obtener un resultado concreto.



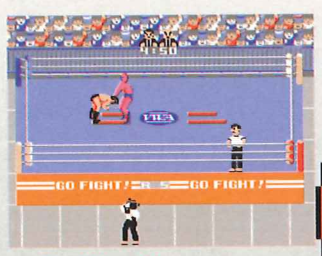
17 Devil World
Nintendo • Wii **1987**
Comecocos en plan 'cruzada', en el que controlamos a un dragón que ataca con cruces y biblias, mientras el suelo no para de moverse.



18 Duck Hunt
Nintendo **1987**
El 'arma' Nintendo Zapper se estrenó con un sencillo juego de cazar patos. Eso sí, también tiene un modo para disparar al plato, que es más "correcto".



19 Kid Icarus
Nintendo • Wii/3DS **1987**
Espectacular aventura con toques plataformeros, cuyo desarrollo y gráficos recuerdan a Metroid.



20 Pro Wrestling
Nintendo **1987**
Lucha libre entre siete variopintos combatientes. Tiene diferentes ataques, un árbitro que marca la cuenta atrás, y hasta un cámara de TV.

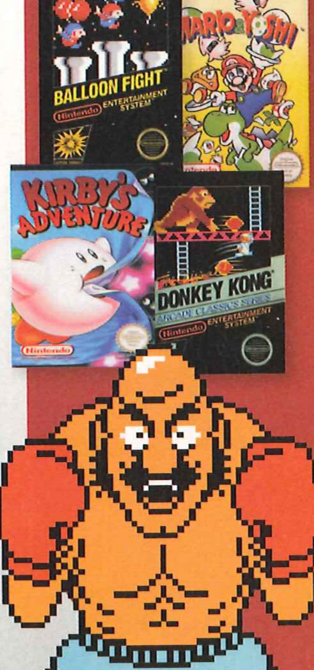


¡¡Clásicos a 0,30€ en Wii U!!



Para celebrar este fantástico aniversario, Nintendo está preparando sorpresas por todo lo alto. Para empezar, la Consola Virtual llega a Wii U con el añadido de poder adquirir, por muy poco precio, los juegos que ya tuviésemos en Wii, y además serán jugables desde el mando. Pero ojo a la oferta especial de aniversario que incluye un juegazo clásico al mes... ¡¡por sólo 0,30€!! Aquí tenéis la lista completa:

- Enero
  Balloon Fight (NES)
- Febrero
  F-Zero (SNES)
- Marzo
  Punch Out!! (NES)
- Abril
  Kirby's Adventure (NES)
- Mayo
  Super Metroid (SNES)
- Junio
  Mario & Yoshi (NES)
- Julio
  Donkey Kong (NES)



*La consola -Wii o 3DS- que aparece en la ficha del juego indica la plataforma donde lo puedes jugar ahora, a través de la consola virtual.

Toma el mando

Pues sí, también el "control pad" nació con la NES. Hasta entonces los juegos se controlaban con teclado, ruedas giratorias o joysticks.

•**Segundo mando de la Famicom:** sin los botones 'select' y 'start', tenía un regulador de volumen y micrófono. No llegó a Europa.



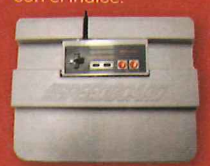
•**Vaus:** el famoso control giratorio de Taito para Arkanoid. SNES y DS tuvieron versiones.



•**NES Four Score:** clásico conector para cuatro mandos. En NES fue compatible con 24 juegos.



•**Speedboard:** el objetivo de este soporte de plástico era poder pulsar más deprisa los botones, al permitirte hacerlo cómodamente con el índice.

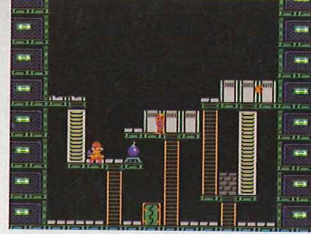


•**NES Advantage:** el clásico 'arcade stick'.



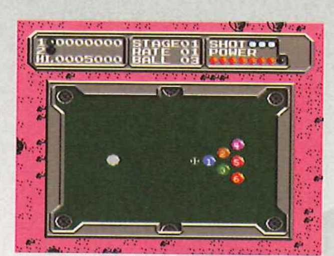
•**NES Max:** en 1988 llegó este pad con botones de turbo y dos añadidos muy actuales: un botón deslizante de ocho direcciones en lugar de la cruceta, y extensiones para un mejor agarre lateral.





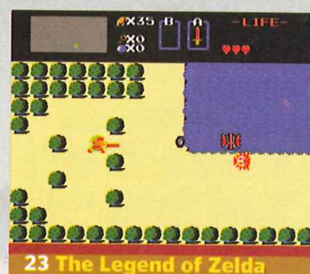
21 Wrecking Crew
Nintendo • 3DS **1987**

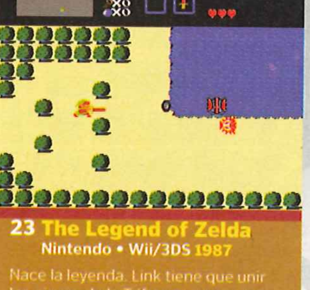
Es el juego de Mario más desconocido, y el único en el que no salta. Tiene 100 niveles que destrozar a martillazos, y un competente editor de niveles.



22 Lunar Pool
Compile • Wii **1987**

Simulador de billar con gran variedad de mesas, en el que elegimos la dirección con un cursor, y luego marcamos la potencia.





23 The Legend of Zelda
Nintendo • Wii/3DS **1987**

Nace la leyenda. Link tiene que unir las piezas de la Trifuerza y rescatar a Zelda. Mazmorras, objetos, gran mapeado... Un Zelda.

24 Volleyball
Nintendo • Wii **1987**

También el voleibol tuvo pronto su juego. Este incluye 8 selecciones (masculinas y femeninas) y el control está bastante conseguido.



25 Metroid
Nintendo • Wii/3DS **1988**

Otro clásico entre clásicos. Tiene todos los elementos que han hecho grande a la saga: la exploración, la acción, la dificultad... y Samus Aran.



26 Ice Hockey
Nintendo • Wii **1988**

Hockey sobre hielo de 5 contra 5, entre 6 selecciones nacionales, y con posibilidad de alinear a diferentes tipos de jugadores. A dobles, era un vicio..

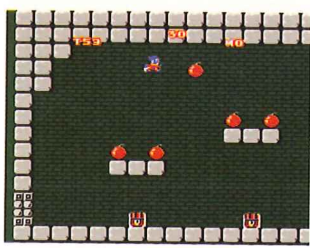


27 R.C. Pro-Am
Rare **1988**

En su segundo videojuego para NES, Rare nos trajo carreras con algunos de los elementos clave de los futuros Mario Kart, pero en perspectiva isométrica.

28 Galaga
Namco • Wii **1988**

Inmortal "matamarcianos", heredero de Space Invaders y secuela de Galaxian. Una moderna curiosidad: ¡sale en la peli de 'Los Vengadores'!



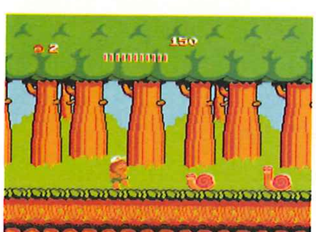
29 Mighty Bomb Jack
Tecmo • 3DS **1988**

Jack tiene que recoger todas las bombas que se ocultan en la pirámide. 16 niveles de saltos, ítems, cofres y, claro, enemigos. Diversión arcade total.



30 Metal Gear
Konami **1988**

Primer título de la saga de Hideo Kojima. Infiltración en territorio enemigo con Solid Snake... y todo el carisma que esperas de un MG.



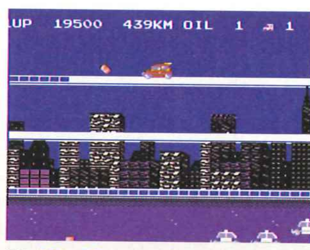


31 Adventure Island
Hudson • Wii **1988**

Apartado técnico más que vistoso y diversión sencilla, en un curioso arcade en el que los huevos ocultan patinetes. Muy parecido al Wonder Boy de SEGA.

32 Zelda II: The Adventure of Link
Nintendo • Wii/3DS**1988**

La saga cambió de perspectiva y giró al RPG en el título más discutido de la saga. Pero es un Zelda, y eso es mucho decir.





33 City Connection
Hamster **1988**

Curioso juego de plataformas en el que, con un coche, hay que recorrer 12 ciudades del mundo evitando a la poli y esquivando gatos.



34 Gradius
Konami • Wii/3DS **1988**

Punto y aparte en los matamarcianos: visión lateral de avance continuo, apartado técnico de aúpa y un sistema de armas versátil y completísimo.



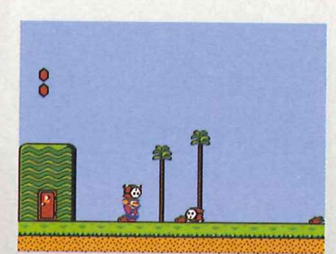
35 Castlevania
Konami • Wii **1988**

Simon Belmont comienza su andadura en consolas. Esta maravilla tiene todos los elementos de la saga en versión 8 bits.



36 Ghost'n Goblins
Capcom **1989**

Conversión de una de las recreativas de más éxito de Capcom. La cruzada de Sir Arthur contra los seres sobrenaturales es tan divertida... como difícil.



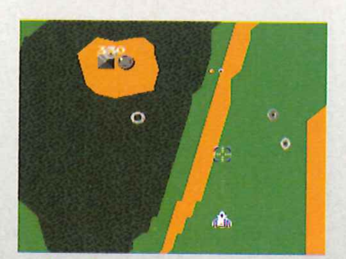
37 Super Mario Bros. 2
Nintendo • Wii **1989**

Es, en realidad, una versión para USA de «Doki Doki Panic» con estética y personajes de Mario. Aunque sea el más flojo de la saga, es un juego de calidad.



38 Operation Wolf
Taito • Wii **1989**

Clásico shooter sobre raíles de Taito. Fue compatible con el Zapper, aunque necesitabas el mando para las granadas. Molaba mucho disparar a la pantalla.



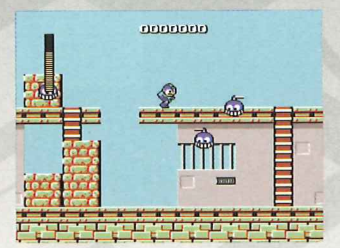
39 Xevious
Namco • 3DS **1989**

Naves a vista de pájaro, pero ya con libertad de movimientos. Tenemos dos tipos de disparo para acabar con enemigos aéreos o terrestres.



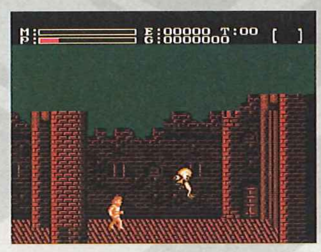
40 Double Dribble
Konami -• Wii **1989**

El baloncesto debutó de la mano de Konami. Equipos NBA, un estilo rápido y adictivo, y con espectaculares "cinematicas" de mates.



41 Mega Man
Capcom • Wii/3DS **1989**

Primera aventuraza del clásico robot de Capcom. Acción plataformera, difícil a más no poder, en la que elegimos el orden de las fases.



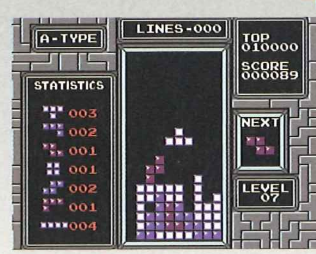
42 Faxandu
Hudson • Wii **1989**

Memorable plataformas de acción, en un mundo de espada y brujería, con elementos de RPG y pantallas estáticas. Un juego a reivindicar.



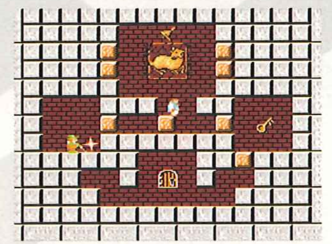
43 Double Dragon
Technos Japan • Wii **1990**

Tomó el relevo de «Renegade» para llevar el género "beat'em up" a lo más alto. Buena conversión dentro de los límites de la consola... pero sin cooperativo.



44 Tetris
Nintendo **1990**

El puzle entre los puzles, y una recreativa que enganchó al mundo entero por igual: Siete tetrominós para picarnos a todos... lo vimos hasta en sueños.



45 Solomon's Key
Tecmo • Wii **1990**

Genial, completo y dificilísimo puzle en el que tenemos que llevar una llave a cada una de las 50 puertas. Cada fase es una pantalla... y suponen un gran reto.



46 Teenage Mutant Hero Turtles
Konami **1990**

Las Tortugas Ninja arrasaron en ventas con una aventura muy a lo Zelda II. Eran héroes en lugar de ninjas, como en la TV.



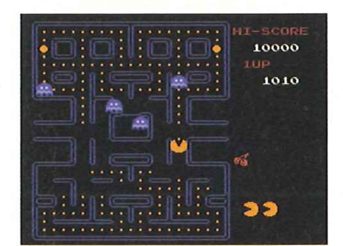
47 Castlevania II Simon's Quest
Konami • Wii **1990**

Precursor de los "Castlevanias metroizados", por sus elementos de progresión no lineal, mapeado y mejoras.



48 Double Dragon II: The Revenge
Technos Japan • Wii **1990**

Muy diferente al arcade: más plataformas y sólo con movimiento lateral. Destaca la introducción del cooperativo.



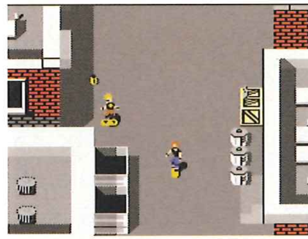
49 Pac-Man
Namco **1990**

NES no se quedó sin su versión del arcade por excelencia. El "come-cocos" tiene nada menos que 255 pantallas. ¿Aceptas el reto?



50 Punch Out!!
Nintendo • Wii/3DS/Wii U **1990**

Con o sin Tyson, es uno de los Tops de la consola. Toma lo mejor de los dos arcades de la saga y es una genial conversión.



51 Skate or Die!
Konami • Wii **1990**

Juego de 'skateboard', versionado del original de EA para PC, con 2 rampas, 2 descensos y el desafío de piscina. UN pionero de los deportes extremos.



52 Batman
Sunsoft **1990**

Primera de las tres apariciones del murciélago en NES. Buen juego de acción plataformera, inspirado en la primera y hoy clásica peli de Tim Burton.



53 Bionic Commando
Capcom **1990**

Controlamos a Nathan "Rad" Spencer, un soldado que, gracias a su brazo biónico, se mueve entre las plataformas de manera única en esta aventura militar.



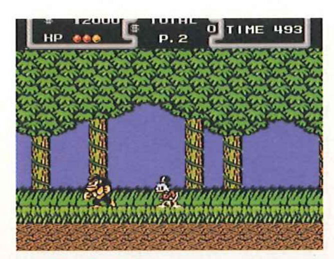
54 Bubble Bobble
Taito • Wii **1990**

Una de las melodías más reconocibles para uno de los arcades más divertidos y versionados de siempre. En cooperativo es genial.



55 Blades of Steel
Konami • Wii **1990**

Completo, divertido y espectacular juego de Hockey entre ciudades de Canadá y EEUU, que incluye algunos comentarios y... hasta peleas entre jugadores.



56 Duck Tales
Capcom **1990**

Otro gran juego de Capcom para NES. Esta vez, un colorido plataformas con el tío Gilito y sus sobrinos de protagonistas, BSO de la serie de dibujos incluida.



57 Mega Man 2
Capcom • Wii **1990**

Se trata de la entrega de más éxito de la saga. Mantiene el sistema de juego, pero su calidad técnica alcanzó cotas superiores.



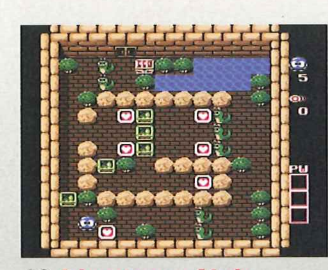
58 Probotector
Konami **1990**

El legendario Contra aquí llegó con los protas robotizados. Un juegazo de acción y saltos cargado de armas, acción, variedad... y dificultad.



59 Paperboy
Mindscape **1990**

A Atari se le ocurrió en el 84 sacar una sencilla recreativa de un chaval repartiendo periódicos en bici: exitazo, y versión para nuestra amada NES.



60 Adventures of Lolo
HAL Laboratory Inc. • Wii **1991**

Primer título para Nintendo del imprescindible estudio HAL. Debutaron con un puzle interesante, de gran jugabilidad y con 50 niveles.

Otros periféricos

•**NES Zapper:** pistola que funcionaba directamente enchufada a la consola. Entre su escasos juegos, el mejor, Duck Hunt.



•**Power Glove:** Mattel fabricó este enorme guante con teclado, que funcionaba con unos sensores colocados junto al televisor.



•**R.O.B.:** un robot de juguete, de 24 cm de alto, que interactuaba con las acciones en pantalla. Funcionó sólo con los juegos Gyromite y Stack-Up.



•**LaserScope:** divertido casco de Konami, compatible con los juegos para Zapper, en el que disparabas al gritar.



•**U-Force:** sensor que nos permitía mover al personaje sin tocar nada.



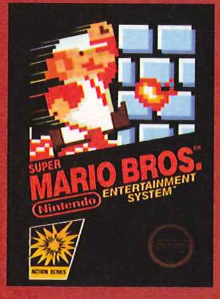
•**Miracle Piano:** piano que podía usarse con el cartucho del mismo nombre, o sin juego alguno.



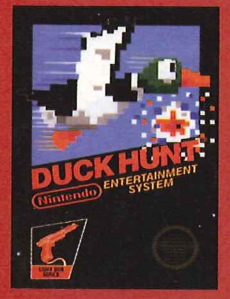
Top 10 de éxitos

La NES continúa en el Top 10 de las consolas más vendidas de la historia, muy por encima de sus rivales: vendió el doble que Megadrive, y 5 veces más que la Master System. De hecho, siguió siendo la consola de sobremesa más vendida de Nintendo hasta la Wii. Estos son los juegos que la acompañaron al olimpo del éxito:

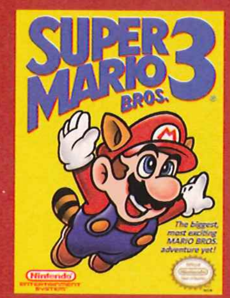
1º Super Mario Bros.
40,24 millones



2º Duck Hunt
28,31 millones



3º Super Mario Bros. 3
17,28 millones



4º Super Mario Bros. 2
7,46 millones

5º The Legend of Zelda
6,51 millones

6º Tetris
5,58 millones

7º Dr. Mario
5,85 millones

8º Zelda II: TAoL
4,38 millones

9º Excitebike
4,16 millones

10º Golf
4,01 millones

Datos de VGChartz



61 Street Gangs
Technos Japan • Wii **1991**

Cocktail de beat' em up, exploración abierta, estética "cabezona" y diálogos divertidos, para enfrentarnos a 9 bandas callejeras. Divertido y con personalidad.



62 Blaster Master
Sunsoft • Wii/3DS **1991**

Plataformas y disparos sobre un tanque en el subsuelo, y un argumento "friki" donde los haya. Fuera del vehículo cambia la mecánica.

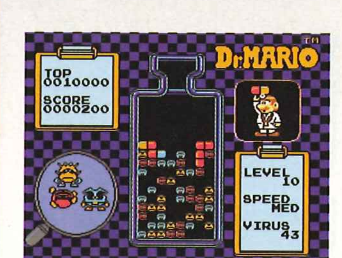



63 Baseball
Nintendo • Wii **1991**

Juego de Baseball del catálogo inicial que llegó a Europa con 8 años de retraso. Simulador sencillo, para dos jugadores, y con 6 equipos.

64 Micro Machines
Codemasters **1991**

Los cochecitos de Hasbro pasaron a ser una saga de videojuegos, famosa por su original jugabilidad, y por sus variopintos e ingeniosos circuitos.



65 Dr. Mario
Nintendo **1991**

Une cuatro piezas del mismo color para que desaparezcan. El objetivo es eliminar las bacterias uniéndolas a las píldoras que caen en la botella.



66 Nintendo World Cup
Nintendo • Wii **1991**

Los chicos de Technos trasladan su estética de "cabezones" al deporte rey. Fútbol loco y divertido, en el que controlamos a un solo jugador.



67 Adventure Island II
Hudson • Wii **1991**

Ahora las islas son más largas y tienen jefes finales. Además, podemos subirnos en cuatro dinosaurios con habilidades diferentes. Mola, sin duda.

68 Super Mario Bros. 3
Nintendo • Wii/3DS **1991**

La saga se despidió de NES con un cartucho memorable que marcó el tope técnico y jugable de la consola.s



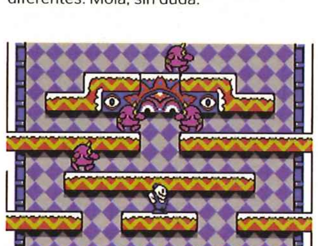
69 Adventures of Lolo 2
HAL Laboratory Inc • Wii **1991**

Básicamente es la primera parte con otros 50 niveles. Sube la dificultad, sobre todo si entramos en las múltiples habitaciones ocultas.



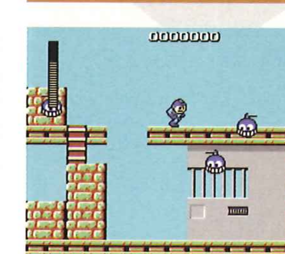
70 A Boy and His Blob: Trouble on Blobolonia
Majesco Entertainment **1991**

Aventura de puzles, sobre un chaval que recorre el subsuelo acompañado por una masa alienígena multiforme.



71 Snow Brothers
Capcom **1991**

70 niveles metiendo a diablillos en bolas de nieve, en una divertida revisión de Capcom del concepto «Bubble Bobble». Pero con personalidad.



72 Mega Man 3
Capcom • Wii **1992**

Suma y sigue en éxito, calidad... y dificultad. Se añadieron el perrito robot Rush, y la posibilidad de deslizarnos por el suelo. Para muchos, el mejor Mega Man.



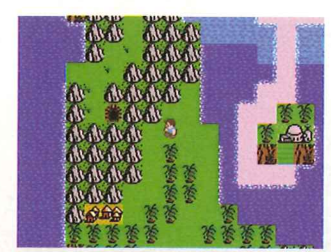
73 Probotector II: Return of the Evil Forces
Konami • Wii **1992**

Desaparecen las fases "3D" y debutan otras a vista de pájaro. Además, se estrenan las plataformas inclinadas.



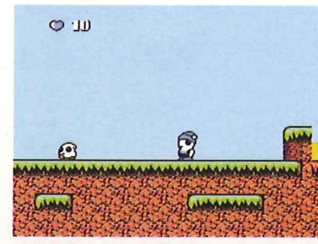
74 NES Open Tournament Golf
Nintendo • Wii/3DS **1992**

Se trata del primer Mario Golf. El sistema es el habitual de los actuales, aunque sólo podemos elegir a Mario (Player 1) o Luigi (Player 2).



75 Star Tropics
Nintendo • Wii **1992**

Aventura con perspectiva y desarrollo similar a Zelda, en la que llevamos a un joven arqueólogo apellidado Jones... ¿os suena? Bueno, un homenaje.



76 U-four-ia: The Saga
Sunsoft • Wii **1992**

Simpático plataformas, muy a lo Metroid, con el componente extra de poder alternar, durante el juego, entre tres personajes diferentes.



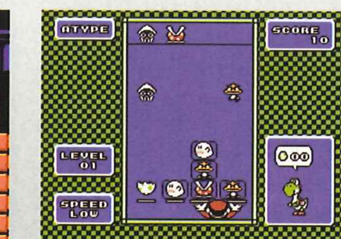
77 Parodius
Konami **1992**

Explosión de imaginación en un completo y divertido juego de naves (4 a elegir), cargado de humor y enemigos insólitos. Y primero de una saga mítica.



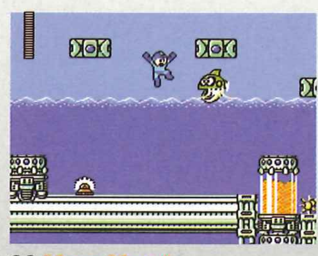
78 Castlevania III Dracula's Curse
Konami • Wii **1992**

La saga se despide de NES con tres héroes y quince escenarios. Es una precuela de los anteriores y retoma el estilo del primero.



79 Mario & Yoshi
Nintendo • Wii/3DS **1992**

También conocido como Yoshi a secas, es un clásico puzle de columnas en el que giramos la base para buscar la combinación adecuada.



80 Mega Man 4
Capcom • Wii **1993**

Nuevos niveles para la exitosa fórmula de siempre. En esta edición debuta el ya clásico "Mega Buster": pulsa para cargar el disparo. Y mola mucho.



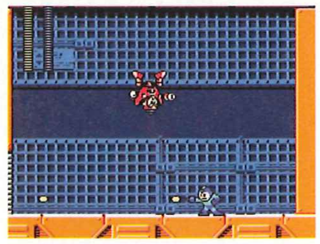
81 Battletoads
Rare **1993**

Con la SNES ya entre nosotros, RARE sorprendió a todos con un beat'em up muy divertido y gráficamente espectacular.



82 Battletoads and Double Dragon
Rare **1993**

Las ranas se unieron a Billy y Jimmy Lee, rozando el techo técnico de la consola... Hubo versión para SNES.



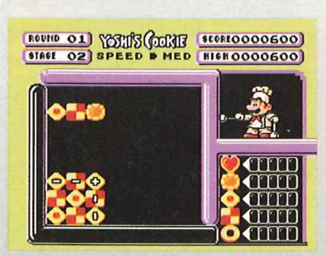
83 Mega Man 5
Capcom • Wii **1993**

Es el último de la saga para NES que llegó a Europa. Trajo consigo elementos novedosos en los niveles, y el debut pájaro robot Beat.



84 Kirby's Adventure
Nintendo **1993**

Kirby debutó tarde en la consola, pero con una calidad técnica impresionante, y con uno de los juegos más divertidos del catálogo.

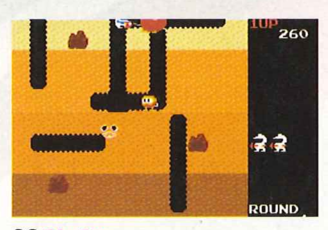


85 Yoshi's Cookie
Nintendo • Wii **1994**

La mecánica es sencilla: alinear galletas iguales. Este puzle salió para todas las plataformas de Nintendo de la época, todo un récord.

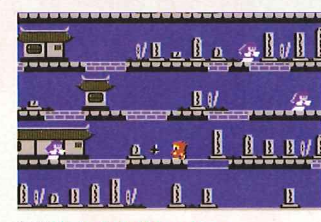
Consola Virtual al rescate

Algunas de las joyas de NES nunca llegaron al viejo continente (o lo hicieron alteradas) hasta que la consola virtual de Wii nos ofreció la oportunidad de completar nuestra colección. Rematamos la lista con estos 15 juegazos "de importación".



86 Dig Dug
Namco • C. Virtual Wii **1985 / JAP.**

Pantalla a pantalla, hemos de acabar con los enemigos, bien inflándolos de aire, o haciéndoles caer una roca encima.



87 Ninja JaJaMaru-kun
Jaleco • C. Virtual Wii **1985 / JAP.**

La princesa Sakura ha sido raptada, y sólo JaJaMaru-kun puede salvarla. Así que, plataformas y acción a tope, ¡y a por ella!



88 TwinBee
Konami • C. V. Wii/3DS **1986 / JAP.**

Genial el look "cartoon" superoriginal y el elemento campanas: según les disparamos, nos dan diferentes bonus.



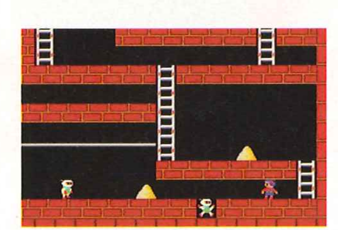
89 Super Mario Bros.: The Lost Levels
Nintendo • C. V. Wii/3DS **1986 / JAP.**

Auténtica secuela del clásico. No llegó a occidente... ¡por ser demasiado difícil! Luigi ya se diferencia de Mario.



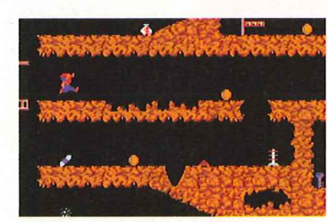
90 Smash Table Tennis
Nintendo • C. Virtual Wii **1987 /JAP.**

Conversión perfecta del arcade Konami's Ping Pong. Gráficamente es simplísimo, y tiene pocas opciones, pero la jugabilidad es genial a todas luces.



91 Lode Runner
Hudson • C. Virtual Wii **1987 / USA**

Varios sacos de oro en pantalla, un grupo de guardianes y una serie de escaleras. Resuelve el puzle... ¡o crea tus propios niveles con su editor!



92 Spelunker
Brotherbund • C. V. Wii **1987 / JAP.**

A lo largo de 6 niveles casi imposibles, plagados de plataformas y peligros, hemos de encontrar el tesoro que se esconde en la mina.



93 Bio Miracle Bokutte Upa
Konami • C. Virtual Wii **1988 / JAP.**

Plataformas entretenido, en el que el pequeño Upa, armado con su sonajero, recorre un mundo de golosinas inflando enemigos. Qué cosa más dulce.



94 Millon's Secret Castle
Hudson • C. Virtual Wii **1988 / USA**

Milon tiene que salvar la música del pueblo, prisionera en el castillo. Puzles, plataformas, fantasía y muchas burbujas... de diversión.



95 Ninja Gaiden
Tecmo • C. V. Wii/3DS **1989 / USA**

Juegazo, tanto por su calidad como por sus increíbles cinemáticas. Es muy diferente al arcade, y aquí se llamó Shadow Warriors.



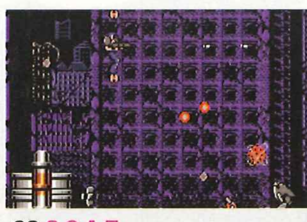
96 Final Fantasy
Square • C. Virtual Wii **1990 / USA**

Square iba a desaparecer, así que llamó a su último juego "fantasía final"... Nace la saga RPG por excelencia, y Square se convierte en una potencia videojuegil.



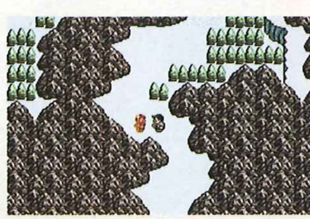
97 Shadow of the Ninja
Jaleco • C. Virtual Wii **1990 / USA**

También conocido como Blue Shadow, es un juego de acción y plataformas para dos jugadores, ambientado en el 2029. De lo mejor de los últimos años de la NES.



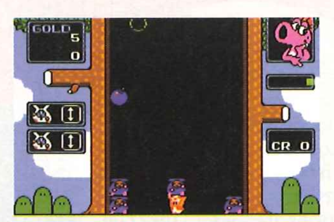
98 S.C.A.T
Natsume Inc • C. V. Wii **1991 / USA**

Arnold y Sigourney (ejem, nos suenan) tienen que salvar la Tierra, a bordo de sus jetpacks, y con el estilo clásico de los juegos de naves.



99. Zoda's Revenge: Star Tropics II
Nintendo • C. V. Wii **1994 / USA**

Mike vuelve con nuevos gráficos, viajes en el tiempo y variadas localizaciones, para el último exclusivo de NES en USA.



100. Wario Woods
Nintendo • C. V. Wii **1995 / EU**

Sí, salió aquí, es más, fue el último juego PAL de NES, pero casi sin distribución en Europa por su salida para SNES. Es un puzle de columnas muy divertido.

Un Lego contra el crimen

Últimos datos de Lego City Undercover a un mes de su estreno en Wii U.



6 claves del nuevo Lego

El estilo de juego de la nueva aventura de LEGO recuerda a Grand Theft Auto. La mezcla de géneros será una de sus mayores virtudes y, aunque se parecerá a la saga de Rockstar, contará con sus propias señas de identidad.

LA CONDUCCIÓN

El estilo será totalmente arcade, con nuestros vehículos haciendo derrapes. Además, cuando recibamos daños se irán cayendo piezas de Lego hasta que nos quedemos sin coche. Claro, que también podremos hacerle eso a otros. ¡A destruir!

LOS COMBATES

Las peleas se caracterizarán por los combates cuerpo a cuerpo, con agarres, lanzamientos, esquives y un estilo que nos recuerda a Batman Arkham City, sistema de contraataques incluido. ¡Todo un lujo a tu alcance!



EL 28 DE MARZO, LEGO CITY UNDERCOVER LLEGARÁ EN EXCLUSIVA A NUESTRA Wii U PARA CONVERTIRNOS EN LA "PIEZA" CLAVE DE LA LEY

Uno de los juegos más apetecibles del catálogo de Wii U está a punto de aterrizar en nuestras consolas. Como sabéis, se tratará de un sandbox al estilo de GTA. Aún no sabemos si la quinta entrega de la saga de Rockstar acabará apareciendo en consolas Nintendo, pero la verdad, ahora mismo es lo de menos, su lanzamiento está muy lejos y la nueva aventura de Lego no tendrá nada que envidiarle. Nuestro protagonista será un policía, Chase McCain, que tendrá que pararle los pies al villano Rex Fury. Chase será algo patoso, aunque a la hora de cerrar casos no tendrá rival.

Al habla la policía

En nuestro gamepad, recibiremos constantemente mensajes de nuestros superiores de la comisaría, aunque también nos servirá para consultar el mapa de la gigantesca ciudad (que mezclará zonas de San Francisco, Nueva York o incluso el Monte Rushmore) o para seguir las pistas que nos deje algún caco, por ejemplo. Como en cualquier juego LEGO, los escenarios estarán repletos de **coleccionables, zonas secretas y minijuegos**. Además, estará completamente doblado al castellano, para que no nos perdamos ni una línea de sus tronchantes diálogos (humor marca de la casa). Lo mejor es que pondrá un mundo abierto a nuestra disposición para explorar, y encima, en exclusiva para Wii U.



EL HUMOR

El sentido del humor típico de Lego estará muy presente. Habrá decenas de parodias sobre películas y topicazos policiales, aunque también disfrutaremos de referencias a pelis tan flipantes como El Caballero Oscuro, Titanic o Matrix.



UN MUNDO ABIERTO

De inicio no estará todo el mapeado para explorar, pero a las pocas horas seremos libres para pasear a nuestro aire. Habrás decenas de misiones secundarias, desafíos y demás entretenimientos en una ciudad con vida propia.

LOS MINIJUEGOS

La ciudad estará plagada de minijuegos en los que podremos participar para pasar el rato o ganar un dinerillo extra. Habrá carreras en todo tipo de vehículos y deportes como el basket, aunque veremos muchos más.



LAS PLATAFORMAS

Chase será un verdadero acróbata, sobre todo al usar su uniforme de policía. Podrá rebotar en algunas paredes cual Mario, lanzarse en tirolinas, balancearse, agarrarse a todo tipo de salientes, hacer funambulismo en cuerdas...

Chase McCain, agente encubierto

Para capturar al malvado Rex Fury, que está sembrando las calles de crimen, necesitaremos algo más que nuestra placa de policía y el uniforme. Se requieren otras habilidades, como las de... ¿un granjero, un minero o un bombero? Sí, amigos, esto es Lego en estado puro. Dispondremos de 8 disfraces distintos, cada uno con sus propias habilidades, por lo que tendremos que cambiarnos constantemente de pintas.

LADRÓN

¿Qué mejor manera para pasar desapercibido entre los criminales que vestirte como uno de ellos? Gracias a la vestimenta de ladrón, Chase, además, podrá abrir algunas puertas o desvalijar cajas fuertes usando nuestra palanca, por ejemplo.



GRANJERO

Vestidos como un gañán podremos montar sobre caballos y ¡¿cerdos?! Lo más loco será que utilizaremos a una de nuestras gallinas para agarrarnos a sus patas y planear hasta plataformas cercanas mientras el animal aletea.

POLICÍA

Es el traje original de Chase. Cuando lo llevemos puesto (y usando el Gamepad) podremos rastrear huellas ocultas y escanear los escenarios en busca de objetos y enemigos ocultos. También nos permitirá agarrarnos a determinadas plataformas.

MINERO

Es uno de los primeros uniformes que desbloquearemos. Gracias a él, podremos usar nuestro pico para destruir rocas. En ocasiones menos sutiles, usaremos dinamita para hacer explotar partes del escenario que abran nuevos caminos.

OBRERO

Vestidos de esta guisa podremos destrozar partes del escenario usando nuestro taladro neumático para descubrir secretos y tesoros ocultos. Y no hará falta taparse los oídos...

BOMBERO

Como miembro del cuerpo de bomberos, recorreremos las calles de Lego City para apagar todo tipo de fuegos. Por supuesto, también podremos realizar la segunda tarea más importante para un bombero: rescatar gatitos atrapados. No es broma.

Si tiene motor, sé conducirlo

Chase no será uno de esos policías que se esconde detrás de una mesa de oficina. Como buen hombre de acción, será capaz de manejar cualquier vehículo que se le ponga por delante. Habrá más de 100 distintos, desde coches, motos, camiones, furgonetas, autobuses o trenes hasta helicópteros, lanchas, aeroplanos o cochecitos radiocontrol con cargas explosivas. Se deteriorarán con los golpes, perdiendo piezas de Lego hasta quedar inútiles.

DE LA POLICÍA

Ser un policía tiene sus ventajas, como disponer del vehículo del cuerpo que necesitemos en cualquier momento. Tendremos coches patrulla, veloces motocicletas y hasta vehículos blindados para resistir los golpes rivales.

POR MAR



Este es uno de los barcos que utilizaremos para acceder a nuevas zonas de la ciudad -montarlo será una delicia-, pero también podremos pilotar barcos y lanchas, e incluso participar en carreras marítimas, saltos incluidos.



VARIEDAD

Más de 100 vehículos dan para mucho. Aunque el control será bastante arcade en todos ellos, cada uno tendrá sus peculiaridades, desde un tractor o un cortacésped hasta un super bólido como este, perfecto para las numerosas persecuciones.

PERSONALIZADOS

Además de cambiar el aspecto de Chase con los 8 uniformes y las decenas de apariencias de cada uno, también podremos elegir el color y otros detalles de cada uno de los vehículos que pilotemos.

EMERGENCIA POLICIAL

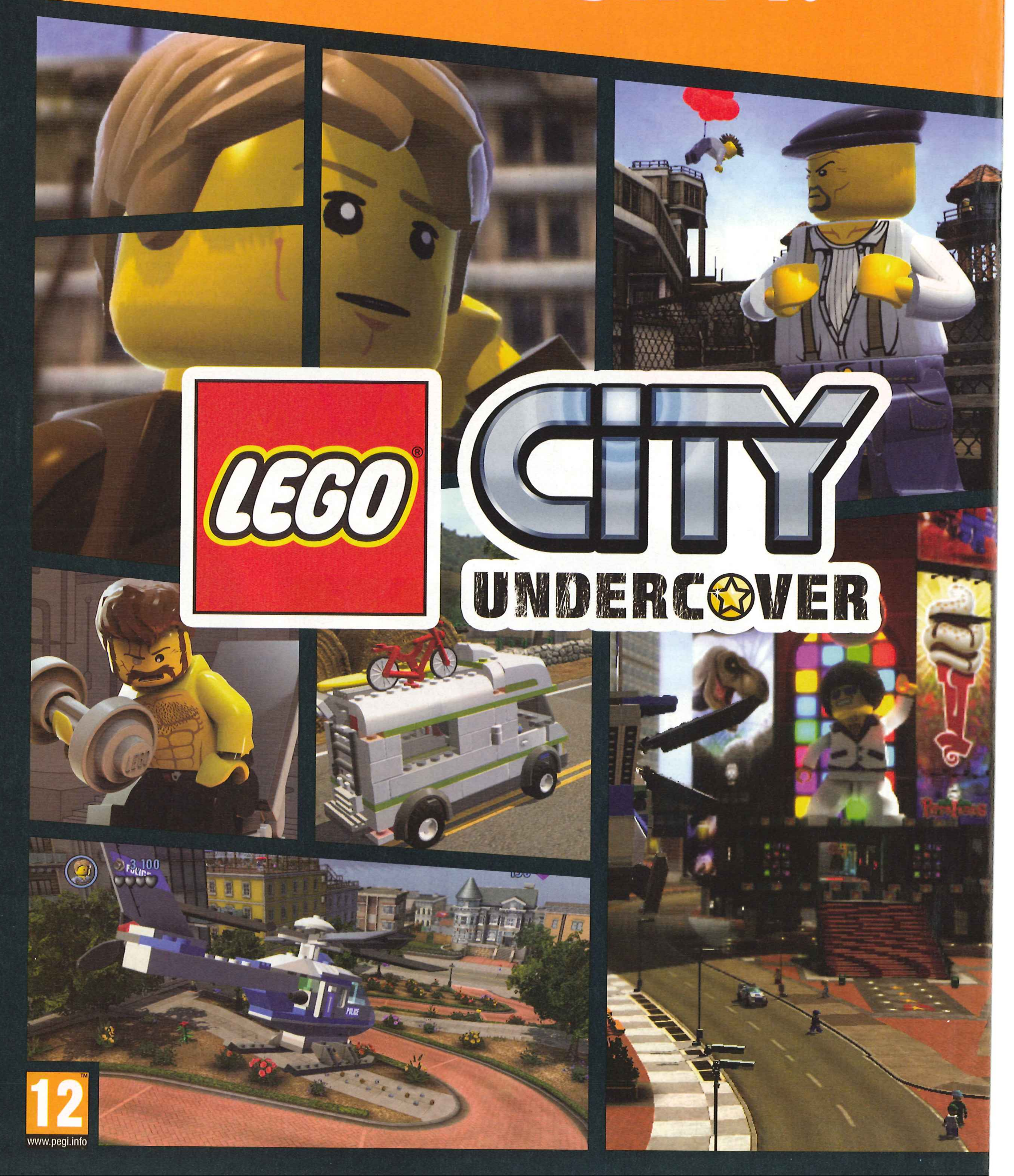
En lugar de "tomar prestado" lo que no es suyo, Chase no tiene más que enseñar su placa de policía para que los ciudadanos de Lego City le cedan su vehículo. Incluso podremos saltar en marcha de uno a otro con sólo pulsar un botón.

POR AIRE



¿Qué sería de un cuerpo de policía sin un helicóptero para perseguir y localizar a los cacos en tierra? Al principio no estarán disponibles, pero más adelante será el vehículo ideal para cubrir las grandes distancias que recorreremos en la aventura.

¡PARTICIPA!



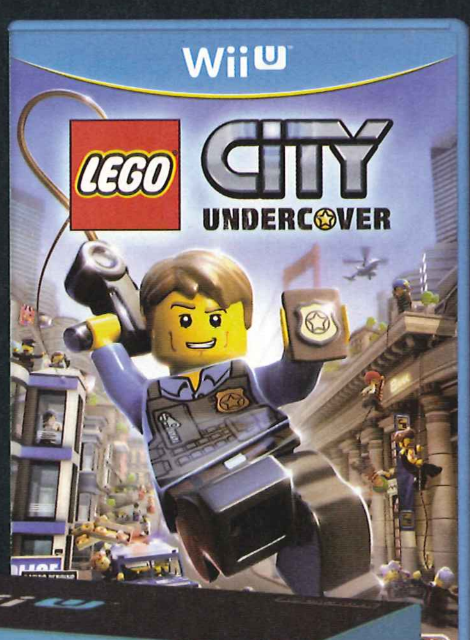






REGALAMOS 6WiiU PREMIUM + LEGO CITY

Prepara tu Wii U para un torbellino de acción con el nuevo 'sandbox' de Lego. La experiencia de City Undercover te llevará a manejar cientos de vehículos, utilizar innumerables disfraces y resolver misiones, principales y secundarias, de todo tipo. ¡Venga!





CÓMO CONSEGUIRLO

Envía un SMS al número 27363, poniendo nt245LEGO (espacio) + datos personales y descárgate nuestro fondo de pantalla. Hazlo y podrás ganar una de las 6 Wii U y 6 juegos.

Ejemplo:

nt245LEGO Alberto Pérez C/Torrejón 1 28035 Madrid



Coste SMS: 1,45€ IVA incl.
Axel Springer España.
tel 902 11 13 15.
www.axelspringer.es

BASES

Si eres menor de edad, necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.

1.- De entre los que descarguéis el fondo se elegirán 6 por sorteo, que recibirán un pack Wii U premium más un juego Lego City Undercover para Wii U.
2.- Plazos de participación: del 22 de febrero al 22 de marzo de 2013.
3.- Válido para Vodafone, Movistar, y Orange.
4.- Premios no canjeables por dinero.
5.- Habrá un período de 3 meses para reclamar los premios que nos sean devueltos. Pasado el plazo, entenderemos que el ganador rechaza el premio y no tendrá derecho a solicitarlo.
6.- No se admitirán reclamaciones por pérdida por parte de Correos.
7.- Válido en España.
8.- Participar implica la aceptación de las bases.
9.- Cualquier supuesto no especificado será resuelto por los organizadores.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales



Skylanders Swap Force
Blast Zone
Un Swap Force de elemento fuego. Es muy sencillo e intuitivo montarlos y desmontarlos.
Wash Buckler
Este Swap Force será de elemento agua, y podréis combinar sus armas con la parte inferior de otras figuras.
Figura combinada
Esta es una de las dos formas posibles de combinar a Blast Zone y Wash Buckler en una figura
SKYLANDERS
SWAP FORCE
TM





Magna Charge será uno de los nuevos personajes Swap Force que podréis combinar con otras figuras.

¡Un nuevo Skylanders!

EL UNIVERSO SKYLANDERS CRECE CON 16 NUEVOS PERSONAJES Y HASTA 256 POSIBILIDADES DE COMBINARLOS ENTRE SÍ.



+info
La Revista Oficial estuvo en la exclusiva presentación del nuevo Skylanders en el hotel **Ampersand, de Londres**, donde pudimos tocar y jugar con las nuevas figuras.

Sabemos que muchos de vosotros habéis disfrutado mucho con la joven pero ya consolidada saga Skylanders. Sus dos primeras entregas, **Spyro's Adventure y Skylanders Giants**, han sido un éxito tremendo en todo el mundo gracias a su novedoso planteamiento de hacer que figuras de juguete cobraran vida mediante el Portal de Poder. No sólo los juegos han sido un fenómeno de ventas, sino que las figuras también han proporcionado grandes alegrías a Activision. Ahora tenemos ante nosotros el tercer paso de esta acertada simbiosis entre juguete y videojuego, que podremos disfrutar en Wii, 3DS y Wii U.

Divide y combina

Y esta vez, el paso será más importante que el que vimos en Giants. En las Islas Cloudbreak, una zona totalmente nueva de Skyland, un mágico volcán otorga a **16 Skylanders el poder de dividir sus cuerpos** para combinar las mitades de unos con las de otros. Esto significa que las figuras de estos 16 nuevos personajes, conocidos como el equipo Swap Force, podrán dividirse en dos y combinarse entre ellas, en lo que es la principal novedad de esta entrega. Con hasta 256 combinaciones posibles,

Skylanders Swap Force



Llegará durante el último cuarto de 2013

➲**Blast Zone** se pone así de fiero cuando se enciende. Tiene pinta de ser un tipo muy duro este Swap Force.

➲ esta nueva opción ofrecerá una **mayor personalización y diversión** a la hora de llevar tus figuras al nuevo juego. Hemos tenido algunos de estos nuevos muñecos ya en nuestras manos y nos ha encantado la comodidad con la que se pueden intercambiar sus partes: se desmontan en la parte de la cintura, y gracias a sus imanes es muy sencillo montarlos y probar diferentes combinaciones. De esta manera, podréis combinar por ejemplo las figuras de los nuevos Blast Zone y Wash Buckler que veis en la primera página del reportaje para así obtener como resultado un personaje que combine parte de las habilidades de uno con las del otro.

Más novedades

Por lo tanto, gran parte de la estrategia será reflexionar sobre qué combinación es apropiada para cada momento. Pero los 16 Swap Force no serán las únicas figuras nuevas del juego. También **habrá otros 16 personajes principales totalmente nuevos**, 16 nuevas ediciones de algunos de los personajes más populares de las anteriores entregas y 8 nuevos LightCore (figuras que se iluminan y que cuentan con habilidades especiales). Y por supuesto, ¡todas las figuras de anteriores Skylanders serán compatibles con este nuevo juego! El elenco ya es más que considerable entre los antiguos y los nuevos, así que la **variedad de personajes será enorme** y el juego se convertirá en un parque en el que sacar a paseo tu colección. Además, todos los personajes podrán saltar.

La esencia Skylanders

Jugable y narrativamente, seguirá la estela de los anteriores títulos de la franquicia y no perderá sus señas de identidad: mejoras y desbloqueo de habilidades, aumento de niveles con puntos de experiencia y una gran historia centrada en los personajes. Sin embargo, Vicarious Visions promete que el juego será más inmersivo que nunca, con un avance gráfico apreciable en todos los niveles y escenas

➲**Countdown** es uno de los 16 nuevos que no forman parte del equipo Swap Force. Pero será la bomba...

+



VICARIOUS VISIONS

Este estudio se encargó de adaptar Spyro's Adventure a 3DS y Giants a Wii U (ambos fueron originalmente desarrollados por Toys For Bob). Esta vez, el desarrollo principal corre a cargo de ellos.



ENTREGAS EN 3DS Y Wii U

El equipo de n-Space, creador de Heroes of Ruin, están haciendo la adaptación a 3DS, como ya hicieron con Giants. Por su parte, Beenox (artífices de los últimos juegos de Spiderman) prepara la versión de la veterana Wii.



SKYLANDERS SWAP FORCE SERÁ MUCHO MÁS INMERSIVO QUE NUNCA

cinemáticas que nos harán sentir dentro de una **gran película de animación**. Según nos cuentan los desarrolladores, las Islas Cloudbreak (la nueva zona de Skyland en la que se desarrollará el juego) respetará totalmente el espíritu de Skyland y será como si hubiéramos vuelto a "casa", solo que dentro de un universo simbólico más grande del que ya nos cautivó en los anteriores títulos.

Aún no hay fecha confirmada para el lanzamiento de Skylanders: Swap Force, pero se espera que llegue durante los últimos meses del año, siguiendo la tradición de la saga (probablemente en octubre). Hasta entonces seguiremos de cerca los nuevos detalles que vayan ofreciendo Activision y Vicarious Visions sobre el juego, que sin duda serán jugosos.

Entrevistamos a... Guha Bala

El presidente de Vicarious Visions, con la Revista Oficial

Anteriormente habéis adaptado otros juegos de Skylanders a plataformas concretas. ¿Cómo ha sido el reto de crear directamente el siguiente paso en la franquicia?
Vicarious ha estado involucrada desde un momento muy temprano en la franquicia Skylanders. Creo que, al desarrollar completamente una nueva aventura de Skylanders, la clave es preguntarse qué tipo de innovación podemos ofrecer para construir sobre los cimientos de la grandeza de Skylanders.

La variedad de los juguetes, la magia de llevarlos a la vida, la cautivadora historia... ¿Cómo podemos tomar eso y aportar algo que será muy fresco para los consumidores? Además, uno de los retos adicionales es que generalmente tenemos que empezar antes de que la entrega anterior esté terminada. **Swap Force lleva en desarrollo un año y medio**, así que empezamos cuando ni siquiera Spyro's Adventure había llegado a las tiendas aún. De hecho, creamos los conceptos iniciales de Swap Force incluso antes de que empezase el desarrollo de Giants. Tuvimos que imaginar dos años hacia el futuro, lo cual fue uno de los retos clave.

¿Cómo se os ocurrió la idea de dividir las figuras en dos, y qué esperáis conseguir con ello?
Queríamos incrementar el valor de las figuras y de su interacción con el juego, y que animase a los jugadores a jugar juntos.

Pensamos en diferentes conceptos para lograr esto y construimos prototipos. La parte más dura de ello es encontrar algo que sea sencillo y con fuerza al mismo tiempo. La verdad, resulta que es fácil hacer algo complicado, pero muy difícil hacer algo sencillo y sorprendente. Nuestro objetivo era crear algo que se asentase en el concepto de llevar juguetes a la vida, que se prestase a una gran historia, motivar a que los niños jueguen juntos y aumente el valor de sus colecciones, pero lo suficientemente sencillo para que la gente se pregunte por qué no había pensado en algo así antes. Este concepto ofrece potencial creativo, y te beneficias si vas a ver a un amigo y tiene diferentes figuras que tú. Así puedes desbloquear continuamente nuevo valor con las combinaciones, pero además toda tu colección de los anteriores juegos mantiene su valor al ser compatible.



"COMBINAR LAS FIGURAS NOS OFRECE UN NUEVO PATRÓN DE JUEGO"

¿Hasta qué punto evolucionará la jugabilidad?
La jugabilidad en sí se asentará en muchos de los aciertos de los anteriores títulos, así que no va a ser completamente diferente, pero hemos evolucionado en la manera de combinar los juguetes, que nos ofrece un patrón de juego completamente nuevo.

¿Qué opciones multijugador habrá?
Volverá la opción de un jugador contra otro, y tendremos una variedad de modos de batalla, pero está todo pensado para ser una experiencia en el salón. Creemos que es un concepto no para jugar por Internet, sino para que los niños puedan jugar juntos entre ellos y mostrar unos a otros las figuras que tienen. Como puedes imaginar, la idea de combinar unas figuras con otras no tendría mucho sentido online.

Los 20 juegos + deseados de Wii U

Se acerca un Wii U un batallón increíble de juegazos. Aquí descubrimos los 20 que nos han enamorado



1 Resident Evil: Revelations

Compañía Capcom ♦ **Desarrollo** Capcom ♦ **Lo esperamos en** mayo ♦ Es la versión HD de RE Revelations de 3DS

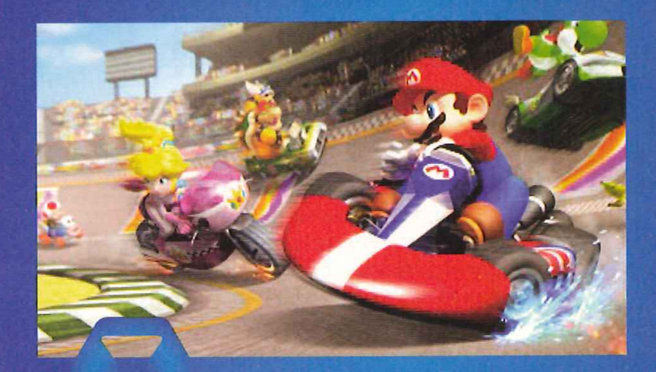
El 'Resident' más cañero se prepara para afrontar nueva experiencia. Revelations, su barco fantasma, y el modo Asalto -para disfrutar en pareja- llegarán a Wii U con el aliciente de los gráficos HD y el uso del gamepad con 'off TV'. ¿Suficiente? Por si acaso, en Capcom nos garantizan más. Sin ir más lejos encontraremos un nuevo superenemigo, una dificultad mayor, nuevos mapas en modo Asalto y la posibilidad de potenciar nuestras armas con un nuevo sistema de configuración. Si te gustó en 3DS, su ajustada dosis de acción con suspense, te atrapará en pantalla grande, o en el pad de la Wii U, como prefieras, pues el control también estará adaptado al mando.



2 Mario 3D

Compañía Nintendo ♦ **Sin fecha** ♦ **Desarrollo** Nintendo EAD Tokio ♦ Jugable en el **E3**

Si hay algo claro de este Mario 3D anunciado para Wii U es que se presentará en el próximo E3. Lo ha declarado Mr. Iwata, poco después de presentarlo en el Nintendo Direct. ¿Cómo será? De momento es todo un misterio, pero estando detrás los creadores de Mario Galaxy, Mario Galaxy 2 y Super Mario 3D Land, solo puede ser iflipante!



3 Mario Kart

Compañía Nintendo ♦ **Sin fecha** ♦ **Desarrollo** Equipo Mario Kart ♦ Jugable en el **E3**

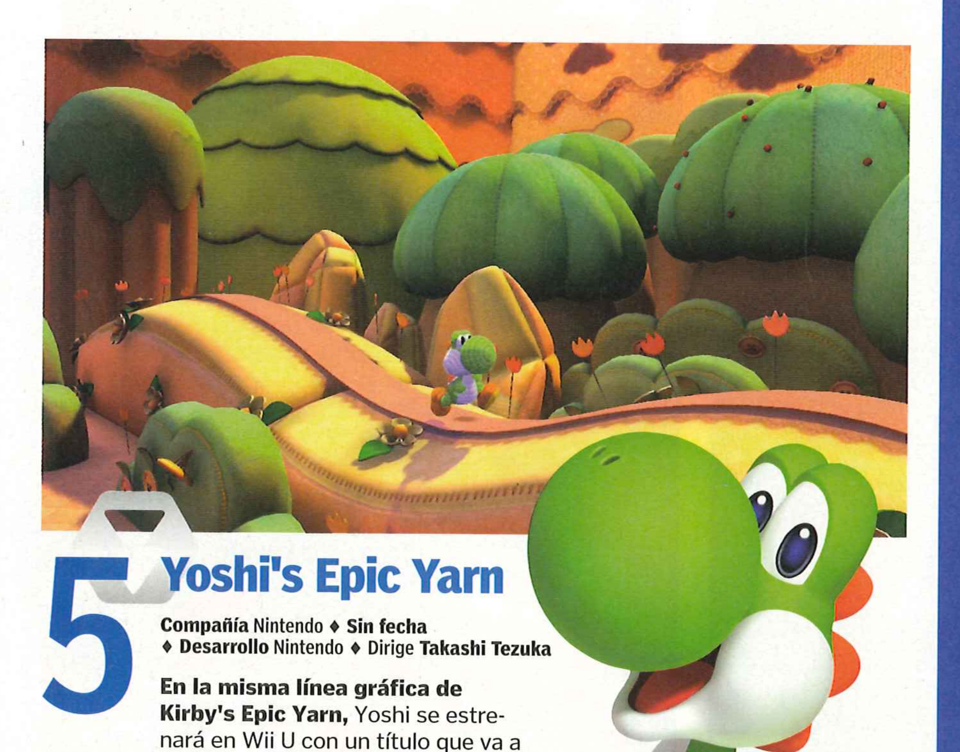
El juego de carreras fue otra de las grandes estrellas del Direct. No es para menos, un Mario Kart es siempre un bombazo, y más si se encarga su 'equipo habitual'. El desafío, confirmado por Mr. Iwata, es que podremos jugarlo durante el E3, así que desde ya estamos contando los días hasta junio. ¿Cómo será?, ¿qué usos del mando ofrecerá?



4 Smash Bros.

Compañía Nintendo ♦ **Sin fecha** ♦ **Desarrollo** Namco Bandai + Masahiro Sakurai ♦ Se verá en el **E3**

El sueño de los nintenderos está a punto de ser real. El E3 será el perfecto escenario para que Masahiro Sakurai nos enseñe su 'criatura' en 3DS y Wii U. Pero, ¿jugable? No está claro que podamos probarlo, pero es seguro que veremos las primeras imágenes.



5 Yoshi's Epic Yarn

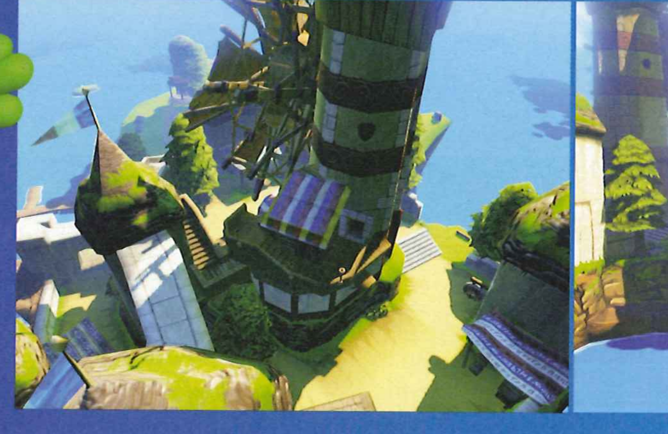
Compañía Nintendo ♦ **Sin fecha** ♦ **Desarrollo** Nintendo ♦ **Dirige** **Takashi Tezuka**

En la misma línea gráfica de Kirby's Epic Yarn, Yoshi se estrenará en Wii U con un título que va a romper muchos corazones. Y no sólo por la puesta en escena... Las primeras imágenes ya han salido a la luz, y el juego es encantador, conquista desde el primer instante. Lo mismo que la presencia como director de Takashi Tezuka -productor de Animal Crossing, New Super Mario Bros o Super Mario Sunshine- y la del equipo de Kirby's Epic. De su mano, este 'sidescroller' promete hacernos muy felices. Tanto a los fans de Yoshi, como a los 'plataformeros' de pro.

6 The Legend of Zelda: Wind Walker HD

Compañía Nintendo ♦ **Otoño** ♦ **Desarrollo** Eiji Aonuma ♦ Remake de Legend of Zelda Wind Waker de GameCube

¿Reinventar Zelda? El primer juego de The Legend of Zelda que verá la luz en Wii U será un remake del prodigioso Wind Waker de GameCube. Su creador, Eiji Aonuma, lo confirmó de viva voz durante el último Nintendo Direct. Junto a las palabras, las primeras imágenes dejan ver escenarios paradisiacos, recreados con gran solidez y de una increíble belleza. Allí se moverán los protagonistas de una de los juegos más inspiradores de la historia de Nintendo -para muchos el mejor de la historia de GameCube-, aunque todos esperamos que el remake no se quede simplemente en eso, sino que ofrezca alguna novedad en el uso del gamepad, sin ir más lejos. Algo que podremos confirmar muy pronto.



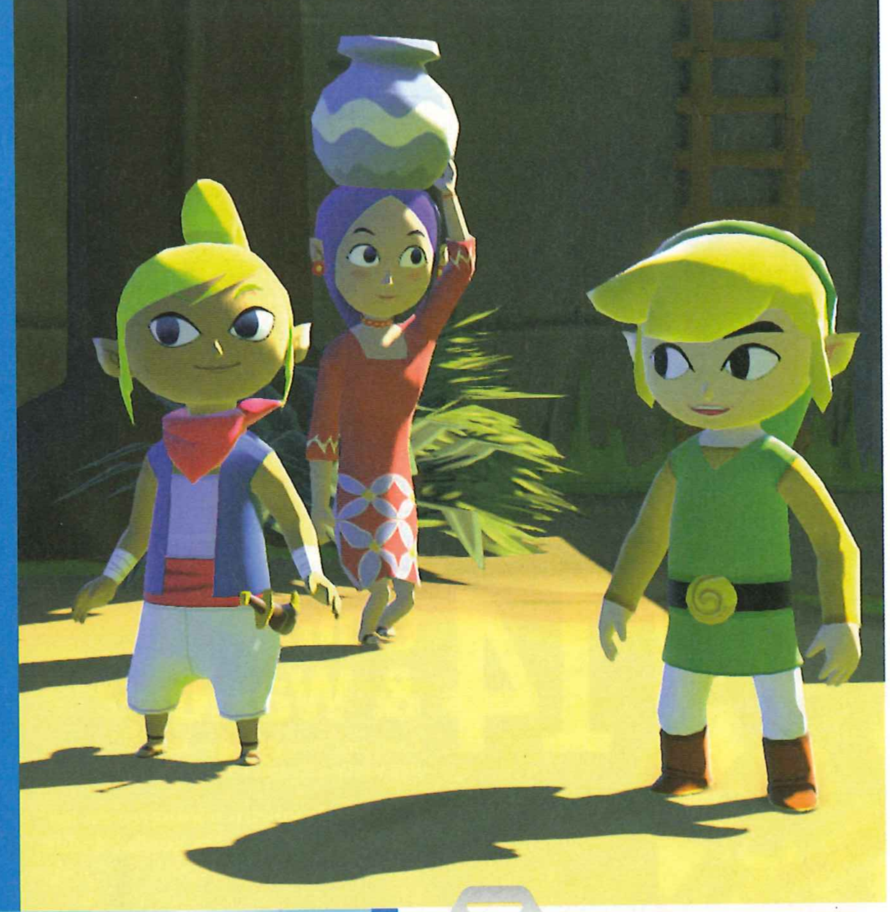




8 Bayonetta 2

Compañía Nintendo ♦ **Sin fecha** ♦ **Desarrollo** Platinum Games ♦ **Será exclusivo Wii U**

Un vídeo ha bastado para desearlo. Desearlo nivel "te lo doy todo si me dejas jugar un segundo". Un vídeo en el que el equipo de Platinum Games testea las primeras fases y nos deja ver un fugaz tráiler lleno de dinamita y tacones. Bayonetta 2 es la secuela del celebrado arcade de acción frenética que salió en 2009 en otras plataformas. Su creador, Hideki Kamiya, trabaja codo a codo junto a Yusuke Hashimoto, director del proyecto, en una secuela que se gestó durante un viaje de ambas en tren bala. Prometen ser fieles a su estilo rompedor.





7 The Legend of Zelda Wii U

Compañía Nintendo ♦ **Sin fecha** ♦ **Desarrollo** Nintendo ♦ ¡Sorpresa total!

Habrá pues dos nuevos Zelda para Wii U. Ambos han sido oficialmente anunciandos. El primero lo tenéis más arriba, remake de Wind Waker; el segundo es todo un misterio: no hay imágenes, ni título, ni fecha... sólo el objetivo de romper las convenciones que ha mostrado Zelda hasta ahora.



9 Pikmin 3

Compañía Nintendo ♦ **Sin fecha** ♦ **Desarrollo** Nintendo ♦ Nuevos usos del **Wii U GamePad**

Pikmin 3 va a toda máquina. Lo que ahora presentamos es una de las nuevas posibilidades de juego: convertir el mando en una cámara con la que tomar instantáneas muy cercanas de las criaturas, objetos, paisajes de juego y compartirlas en Miiverse. ¿Qué os parece?



10 Disney Infinity

Compañía Disney ♦ **Junio** ♦ **Desarrollo** Disney ♦ Mezcla **juego y juguetes**

La fórmula que ha hecho de Skylanders un éxito millonario va a ser utilizada por Disney. De esta forma tendremos figuritas de los héroes de sus películas -imaginad el formidable elenco- integradas en un enorme sandbox donde nos moveremos libremente. Los escenarios serán los de los filmes, o sea que el atractivo es total.



11 The Amazing Spider-Man Ultimate Edition

Compañía Warner ♦ **Primavera** ♦ **Desarrollo** Beenox ♦ Incluye **DLC**

Un poco tarde respecto a anteriores versiones, pero con los DLC incluidos, usos adaptados del mando y gráficos HD, retomaremos las aventuras del Hombre Araña esta próxima primavera. El juego incluirá un nuevo control con funciones táctiles y detección de movimiento.



12 LEGO Marvel Super Heroes

Compañía Warner ♦ **Otoño** ♦ **Desarrollo** TT Games ♦ El primer Lego **con héroes Marvel**

Lego es el Rey Midas del videojuego. Ahora va a convertir en oro a los héroes de Marvel en una aventura en la que Nick Furia, junto a Iron Man, Hulk, Thor, Wolverine y Spider-Man salvarán la Tierra de amenazas como Loki, Galactus...



13 Wonderful 101

Compañía Nintendo ♦ **Verano** ♦ **Desarrollo** Platinum ♦ De los creadores de **Bayonneta**

El beat'em up más original de la historia, en el que manejarás a un grupo de superhéroes y a la gente que van salvando... ¡todos a la vez! Con una estética a lo Viewtiful Joe y mucho humor, nos enfrentaremos a golpes a monstruos y robots gigantes. Entre las novedades reveladas, dirigiremos un vehículo desde una vista cercana en la pantalla del mando, y fases en las que dispararemos con un cañón desde una areonave.



14 Game & Wario

Compañía Nintendo ♦ **Primavera**
Desarrollo Nintendo ♦ Homenajeará a las **Game & Watch**

Si unes el espíritu gamberro de los juegos de Wario y las posibilidades del Wii U GamePad, tendrás un juego multijugador para partirte de risa. 16 pruebas para hasta 5 jugadores simultáneos (4 con mandos de Wii y el quinto con el Wii U GamePad), en las que el juego asimétrico causará furor. La mayoría están por revelar, pero parece que se abandonará el surrealismo de anteriores Wario para disfrutar de pruebas más normales, como descensos de esquí o... ¿acabar a tiros con un Wario robot? Vale, no hemos dicho nada...



15 Injustice

Compañía Warner ♦ **Abril** ♦ **Desarrollo** NetherRealm ♦ DC está publicando en USA el **cómic** del juego

Lex Luthor, quizá el mayor villano del Universo DC, ha sido el último luchador confirmado de este brutal juego 1 Vs. 1. Se une así a Batman, Superman, Wonder Woman, Deathstroke o Bane en un juego de impactante argumento: los héroes son incapaces de impedir una terrible catástrofe (no os vamos a desvelar cuál), lo que desemboca en una sociedad más autoritaria con la que no todos están de acuerdo... De ahí a los combates entre héroes, no hay más que un paso. Y serán salvajes, los superpoderes harán pedazos los escenarios... y los "fatalities" brutales que no dejarán títere con cabeza.



16 PROYECTO X

Compañía Nintendo ♦ **Sin fecha** ♦ **Desarrollo** Monolith Soft ♦ ¿Quién apuesta por un **Xenoblade 2?**

Con el líder de Monolith Tetsuya Takahashi como director ejecutivo y Kunihiki Tanaka diseñando personajes, la calidad de este RPG será brutal. A los combates en tiempo real y una estética muy parecida a Xenoblade se une la posibilidad de manejar "mechas" que se transforman en vehículos o nos permiten volar por escenarios. Está por confirmar que sea una secuela directa de Xenoblade.





17 Shin Megami Tensei X Fire Emblem

Compañía Atlus ♦ **Sin fecha** ♦ **Desarrollo** Atlus / Int. Systems ♦**Int. Systems** crearon Fire Emblem

Nintendo nos alucinó al anunciar un "crossover" entre una de sus sagas, Fire Emblem, y la popular saga de rol en la que manejamos demonios Shin Megami Tensei. Con personajes de ambos juegos, será el primero de diversos proyectos con otras compañías que Nintendo se guarda en la manga.



18 F-1 Race Stars

Compañía Codemasters ♦ **Sin fecha** ♦ **Desarrollo** Codemasters ♦ Con licencia oficial **FIA**

¿Te imaginas a un Fernando Alonso con aspecto de dibujo animado y pilotando un F1 del tamaño de un kart? Pues esa será la propuesta de un juego de carreras con todos los pilotos y escuderías del mundial. Multijugador, ítems especiales y circuitos imposibles con el espíritu de Mario Kart y la velocidad de la F1.



19 Project Cars

Compañía Slightly Mad ♦ **Sin fecha** ♦ **Desarrollo** Slightly Mad♦ De los creadors de **Shift**

Con el objetivo de conseguir el simulador más realista de la historia, el estudio independiente Slightly Mad trabaja en un juego de velocidad con un fuerte contenido multijugador. Ya se han confirmado al menos 70 coches reales de fabricantes como Ford, BMW o Lotus, y circuitos míticos como Mugello y Donington Park.



20 The Walking Dead: Survival Instict

Compañía Activision ♦ **Sin fecha** ♦ **Desarrollo** Terminal Reality ♦ Precuela de la **serie**

En este shooter descubriremos como los hermanos Merle y Daryl Dixon llegaron a San Francisco atravesando una América infestada de Zombis. Aunque la acción será la gran protagonista, la trama y la toma de decisiones difíciles también tendrá protagonismo... como en la serie.



Los mejores de 2012

¡Qué nervios! Por fin sabemos cuáles son los mejores juegos que nos deja 2012. Como siempre, han sido vuestros votos los que han decidido los ganadores. Y esta edición, la cosa ha estado muy reñida.

MEJOR JUEGO DE Wii

The Last Story



2º Mario Party 9	15%
3º Inazuma Eleven	13%

El épico desarrollo de fantasía medieval se ha convertido en el mejor juego de Wii del año. Ya lo sospechábamos, pero acabáis de confirmarlo con vuestros votos. Su historia, un cuento de castillos y caballeros en un mundo de guerra, está perfectamente hilvanada, y a la hora de plantear los combates, exige pensar antes, pues mezclan estrategia y acción con una puesta en escena magnífica.



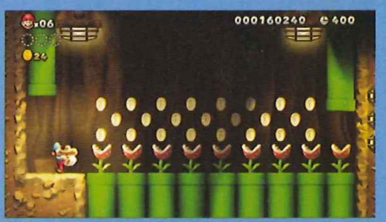




New Super Mario Bros. U

Doblete para la aventura plataformera de Mario en Wii U: Es el MEJOR en su consola y JUEGO DEL AÑO ABSOLUTO. La culminación de la 'subsaga' New Mario Bros. suma variedad y calidad de niveles con nuevos elementos y modos de juego. Eso por no hablar de la lección de juego asimétrico que da. En Wii U, ha quedado lejos de sus rivales, Nintendo Land y ZombiU, dos juegos de enfoque muy diferente, y ya veis que cada uno con su público; respecto a las votaciones de juego del año, Kid Icarus y Pokémon le han plantado cara.







2º Kid Icarius Uprising ...**12%**
3º Pokémon Edición Blanca 2 y Negra 2....**10%**



2º Nintendo Land **18%**
3º ZombiU.............................**11%**

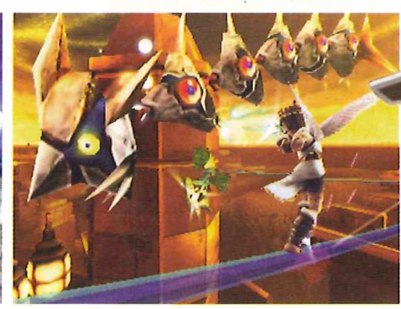


MEJOR JUEGO DE 3DS

Kid Icarus Uprising

Los grandes retos siempre inspiran más, ¿verdad? Ya conocéis la inusitada dificultad de Kid Icarus, y su venenoso sistema para hacerlo aun más complicado. ¿Será esto lo que le ha llevado al podio de 3DS? Parte de 'culpa' tendrá, pero seguro que su variedad de modos, su acción frenética, su multijugador online, su álbum de tarjetas... también habrán tenido que ver, ¿no?







2º New Super Mario Bros. 2 ....**21%**
3º Profesor Layton y la Máscara de los Prodigios..............**12%**

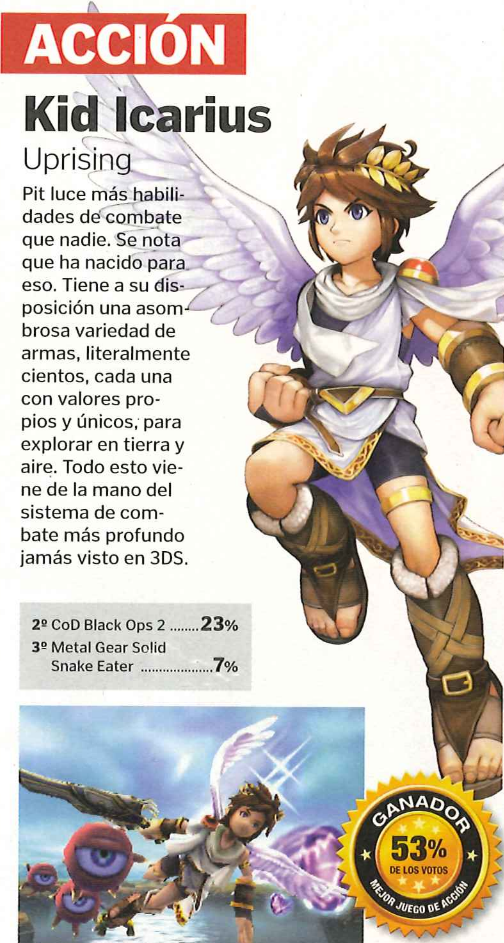


APLICACIONES

New Art Academy

Perfecto para aprender nuevas técnias y mejorar nuestra destreza, atrapa tanto a los grandes maestros como a los que se inician. Las obras que crees se pueden conservar y compatir, pero lo mejor es que te sirve para aprender a pintar "de verdad" con pinturas y lienzos reales. Por eso se lleva el premio...

2º Pokedex 3D Pro **33%**
3º Colors 3D **13%**



ACCIÓN

Kid Icarius
Uprising

Pit luce más habilidades de combate que nadie. Se nota que ha nacido para eso. Tiene a su disposición una asombrosa variedad de armas, literalmente cientos, cada una con valores propios y únicos, para explorar en tierra y aire. Todo esto viene de la mano del sistema de combate más profundo jamás visto en 3DS.

2º CoD Black Ops 2 .... **23%**
3º Metal Gear Solid Snake Eater **7%**



RPG

The Last Story

Su enfoque orientado a la acción sin renunciar a elementos roleros, su absorbente trama -de más de 25 horas- y su modo online para hasta 6 jugadores, convierten la apuesta de Mistwalker en una obra maestra solo al alcance... de los jugadores de Wii. Se nota que Sakaguchi, el genio japonés, se ha involucrado como nunca en este proyecto. Así se lo habéis agradecido, votándolo más que Paper Mario y el fenómeno Inazuma.

2º Paper Mario **19%**
3º Inazuma Eleven **19%**



AVENTURA

Pokémon
Blanca 2 y Negra 2

Sus sorpresas en el argumento, con giros inesperados, y novedades en la jugabilidad, hacen de estas ediciones prácticamente juegos nuevos. GameFreak lo ha trabajado bien, ofreciendo más de 600 Pokémon por capturar y un multijugador perfecto, que incluye zona nexo, Dream World y más torneos online.

2º Assassin's Creed 3 ... **26%**
3º Zombi U **12%**



DEPORTIVOS

Mario Tennis
Open

Su control impecable, 16 personajes, 194 accesorios y atuendos, 8 copas y estadios, modo online para 4 jugadores, os han convencido. El fútbol y los Juegos Olímpicos han sido duros rivales, pero donde esté un buen open de tennis, con la gracia de los héroes Nintendo (y sin tanto surrealismo), que se quite la Champions. ¡Enhorabuena!

2º FIFA 13 .... **23%**
3º Mario & Sonic en los JJOO London 2012 ... **20%**



HABILIDAD-PUZLES

Profesor Layton
y la Máscara de los Prodigios

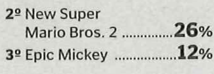
Las aventuras de Layton son siempre un desafío. Sus 515 puzles (150 en el juego y los que vienen por Spotpass) mantienen nuestro cerebro en 'tensión', pero el esfuerzo se compensa con los exquisitos gráficos 3D, sus chispeantes diálogos y los geniales 'flashbacks', que nos llevan a controlar a Layton cuando tenía 17 años. Desde luego la victoria ha sido aplastante, sus rivales, títulos insignes, han quedado muy lejos.

2º Rhythm Thief **5%**
3º Theatrhythm **5%**

PLATAFORMAS

New Super Mario Bros. U

¿Doblete? Qué va, New Mario Bros U ha hecho triplete esta edición. Además de los premios gordos, se lleva el título a mejor plataformero. Porque los gráficos HD, el juego asimétrico, la variedad de niveles, las armas y power ups, no deben despistarnos de que, al final, saltando se llega a cualquier sitio. Y estas son las mejores plataformas del planeta Nintendo.


2º New Super Mario Bros. 2 ....26%
3º Epic Mickey 12%

GANADOR 46% DE LOS VOTOS MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS



MEJOR CONSOLA

Nintendo Wii U

Por abrumadora mayoría, Wii U se lleva el título de mejor consola del año. Su rival, 3DS XL, se ha quedado con un 31% de los votos, que no está nada mal para una máquina que cuenta con un mayor rodaje. Al final lo que cuenta aquí es la actualidad, la novedad, lo que acaba de llegar, y en el caso de Wii U se premia su innovación y capacidad de sorprender.

GANADOR 69% DE LOS VOTOS MEJOR CONSOLA

2º Nintendo 3DS XL..........31%



SOCIALES

Nintendo Land

Esta colección de 12 atracciones, a cada cual más nintendera, ha capturado a público de todas las edades y 'creencias'. Es divertido si juegas solo, es sobresaliente si desafías a tus amigos, es bestial para fiestas. Siempre sorprende. Y no solo por lo que te espera en pantalla, también por la forma en que 'usa' el gamepad: giroscopio, juego asimétrico, pantalla táctil...

2º Mario Party 9 ....29%
3º Just Dance 4 ....12%

GANADOR 57% DE LOS VOTOS MEJOR JUEGO SOCIAL



MEJOR COMPAÑÍA

Nintendo®

Un año más, la gran N se lleva la victoria en esta categoría, muy por encima de sus rivales, Sega y Ubisoft. Reconocéis el talento de la compañía japonesa y su capacidad para crear nuevas experiencias de juego y diversión. De Mario a Nintendo Land, Mario Tennis, New Art Academy...

GANADOR 78% DE LOS VOTOS MEJOR COMPAÑÍA

2º Sega 6%
3º Ubisoft 4%

Novedades



Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación


EDAD RECOMENDADA

VIOLENCIA

DISCRIMINACIÓN
LENGUAJE SOEZ



SEXO DROGAS MIEDO

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.

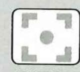




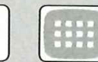
PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.



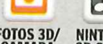
NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

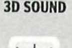
Los iconos de 3DS

Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...





REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/ CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE



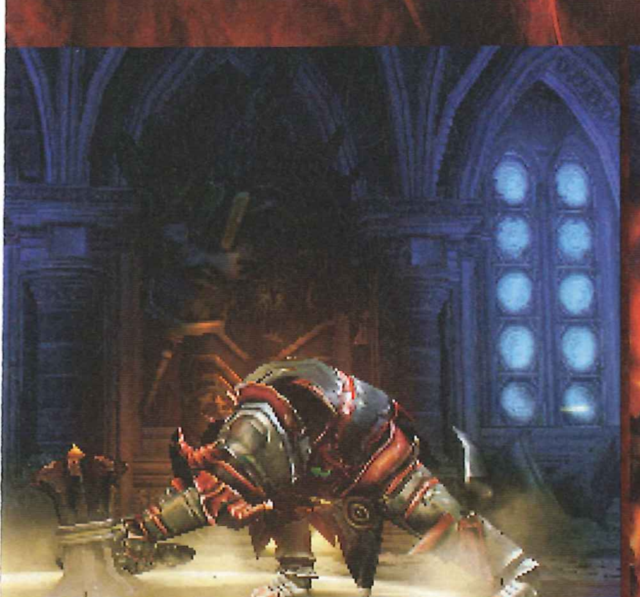








STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii





EL DATO
El juego narra la trama a través de 18 escenas de vídeo realizadas con el motor del juego y estética "cel shaded"

Castlevania
Lords of Shadow Mirror of Fate

El estudio español Mercury Steam continúa su reinvención de la saga Castlevania con un juego tan clásico como fresco y novedoso.



Género **Aventura**
Compañía **Konami**
Jugadores **1**
Precio **47,95 €**
www.konami-castlevania.com



Argumento
En tres épocas distintas, Simon y Trevor Belmon, y el misterioso Alucard se internarán en el castillo de Drácula para descubrir la verdad sobre su clan.

España es uno de los grandes mercados europeos del videojuego, y también cantera de algunos de los estudios de desarrollo independientes más prometedores del panorama internacional (Over the Top, Akaoni...). Pero lo que resulta mucho más difícil es encontrar equipos capaces de desarrollar superproducciones... con la excepción de los bravos **Mercury Steam**. Elegidos por **Konami** como nuevos responsables de la mítica saga Castlevania, ahora debutan en 3DS con este Mirror of Fate... desde ya, una joya del catálogo de 3DS que, como verás, no debe faltarte entre los imprescindibles de tu consola.

Continuando el reseteo

Cuando Konami cedió la licencia de una saga tan añeja (y nipona) a Mercury Steam, este estudio español optó por reiniciarla, abandonando el género 'metroidvania' para apostar por el estilo 'hack & slash'. El recibimiento fue bueno, así que en 3DS se ha apostado por mezclar los dos conceptos: al **desarrollo 2D** basado en las exploración y saltos se unen **combates profundos** con un control que, mediante ataques fuertes-rápidos, ejecuciones, saltos y bloqueos-esquives, resulta muy fluido y accesible, sin ser ningún "machacabotones" al uso.

Y la **historia** es igualmente buena: continúa el hilo argumental del Lords of Shadow de PS3 y 360, con **Trevor** y su hijo **Simon**, junto con el misterioso **Alucard**, a la caza de Drácula... y de paso descubriendo la verdad sobre **Gabriel**, padre de Trevor. Así, el juego se divide en un breve tutorial, en el que controlamos a Gabriel, y tres actos, narrados en orden cronológico inverso, con un interés que va "in crescendo": primero, jugamos con Simon; luego, con Alucard; y finalmente, con Trevor.

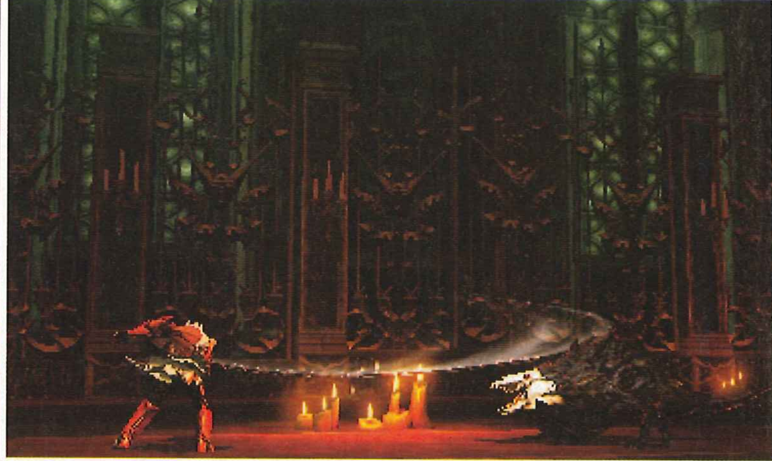
Cada personaje, además de tener una gran personalidad (ojo a la historia del inmortal Alucard), posee unas habilidades propias. Incluso sus animaciones para esquivar o practicar ejecuciones son diferentes. Hay un **sistema de experiencia**, de modo que cada personaje hereda los combos aprendidos por el anterior, así como las habilidades de **la Cruz de Combate** (rápel, deslizamiento por raíles magnéticos...). Y también otros poderes que son únicos de cada uno y que condicionan su avance por los escenarios: Trevor puede correr para salvar grandes precipicios, Alucard obtiene unas alas demoníacas para planear... Algunos escenarios se repiten con los tres personajes, pero otras zonas del castillo son exclusivas de cada uno.

Una aventura polivalente

Los latigazos y "cadenazos" son la base de Castlevania: Mirror of Fate, especialmente en los enfrentamientos con los poderosos jefes finales, que cuentan con checkpoints intermedios, para que los menos habilidosos no se frustren, y ejecuciones finales estilo Quick Time Event, es



La estética gótica, el exquisito detalle gráfico y la música nos sumergen de lleno en la aventura.



Los ataques a distancia son muy útiles. No hace falta estar encima de los enemigos para zumba

Los enormes poderes de la Cruz de Combate

El arma de los caballeros de la Hermandad de la Luz no sólo sirve para castigar a los demonios. A medida que progresamos en la aventura, adquiere nuevas características muy útiles para avanzar por los escenarios. Gracias a ella, podemos balancearnos por las lámparas, hacer rápel para salvar precipicios, engancharnos a raíles magnéticos, abrir puertas sagradas...



La Cruz de Combate se obtiene poco después de empezar. Al principio, Simon dispone de un simple látigo de cuero.

Triple protagonismo

El juego cuenta con cuatro personajes controlables, cada uno en su época: Simon Belmont, Trevor Belmont, Alucard y Gabriel Belmont, si bien a este último sólo lo manejamos en un fugaz tutorial. Cada protagonista tiene unas habilidades de combate, que hacen que cada una de las tres grandes secciones del juego sea distinta a las demás. Aparte, cada personaje tiene cuatro armas secundarias:

Simon dispone de hachas arrojadizas, botellas de aceite y dos invocaciones (una de defensa y otra de ataque).

Alucard lanza bandadas de murciélagos, ralentiza el tiempo, atraviesa ciertas paredes y se transforma en lobo.

Trevor arroja un búmeran y bombas eléctricas, además de disponer de magia luminosa y magia oscura.





TREVOR BELMONT será el último personaje que manejemos en el juego. Su poderes especiales serán tremendos.

DRÁCULA fue caballero de la Hermandad en el pasado, pero sucumbió al poder de la oscuridad

'Hack & slash' en 2D

Los combates y las plataformas, con un sistema de control tan satisfactorio como intuitivo, son los elementos esenciales de Castlevania: Mirror of Fate.

decir, pulsando botones en el momento justo. Junto a eso, hay un importante **componente plataformero**, con saltos, tirolinas, lámparas por las que balancearse, paredes por las que rebotar, salientes a los que agarrarse, zonas acuáticas... También hay algunos **puzles**, basados en desplazar bloques, concentrados en la sección de Alucard. Además, el componente coleccionable del juego también es considerable**. La historia principal es bastante lineal**, con un punto rojo que nos indica siempre adónde ir (aunque a veces hay que descubrir cómo llegar a él), pero por los escenarios hay dispersos pergaminos de caballeros (que ayudan a poner en situación el desarrollo), fichas de bestiario y cofres con los que mejorar la cantidad de salud, magia y munición. Así, a menudo nos topamos con zonas a priori inaccesibles a las que hay que volver en el futuro, cuando tengamos la habilidad adecuada, para ver qué aguarda ahí. Para no olvidarnos, podemos escribir una nota en la pantalla táctil y guardarla para consultarla cuando queramos. La aventura **dura unas nueve horas**, pero si queremos conseguir todos los coleccionables se puede ir hasta las 12-13 horas. Y merece la pena porque, al completar el 100%, se obtiene una escena adicional de la historia.



Portátiles sangrientas

Contando la primera, **Castlevania The Adventure** para GB, ha habido 9 entregas de la saga para las portátiles de Nintendo. Por lo tanto, este debut de la saga en 3DS es la décima.

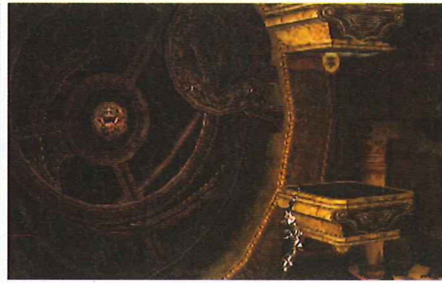
Siniestra belleza

Si el desarrollo y la trama son brillantes, no menos calidad tienen **los aspectos técnicos**. El trabajo estético y de diseño es de impresión, empezando por la variedad de los enemigos: carroñeros, zombis, arpías, tritones, esqueletos, jorobados, marionetas,

A LA EXPLORACIÓN CLÁSICA DE LA SAGA SE UNEN UN COMBATES MÁS PROFUNDOS QUE NUNCA



Hay una decena de jefes finales. Un nigromante, un súcubo, un reptil... y claro, el mismísimo Drácula.



Las zonas de plataformas son bastante frecuentes. Podemos engancharnos a cornisas, dar saltos hacia atrás, usar la Cruz de Combate...



El bestiario es una sección del menú que permite consultar modelos en 3D e información de los más de 30 enemigos del juego.

Objetos coleccionables

A lo largo de los escenarios hay diseminados cinco tipos de objetos (pergaminos de caballeros, fichas de bestiario, cofres de salud, cofres de magia y cofres de munición). Hay que cogerlos para completar el juego al 100% y desbloquear una cinemática.







El efecto 3D, aunque no incide en la jugabilidad, está muy bien aprovechado. A menudo, la cámara se sitúa en una perspectiva en diagonal, para dar lugar a una suerte de 2,5D que deja embobado ante la pantalla.

gárgolas, armaduras poseídas... Lo mismo sucede con los escenarios, pues el castillo cuenta con salas tan grandes como variadas. Mención especial merecen **los efectos de iluminación**, como los de la luz de la luna que se cuela por algunos ventanales. Además, se ha sabido jugar con las cámaras: hay ciertos momentos en que la perspectiva se ladea ligeramente para ofrecer una especie de 2,5D que, junto al efecto 3D de la consola, generan una impresión visual realmente cautivadora. De hecho, **la profundidad de las 3D** estereoscópicas es de las mejores que hemos visto, especialmente en las 18 cinemáticas que hay. Además, nos topamos con gárgolas que arrojan fuego, sumideros por los que sale vapor o criaturas que pasan de refilón por delante de la pantalla.

Música para los oídos

Para rematar el conjunto, la banda sonora, compuesta por **Óscar Araújo**, es épica y nos mete de lleno en la aventura, con

ESTÉTICAMENTE, SE CONVIERTE EN UNO DE LOS REFERENTES DE NINTENDO 3DS

mucha melodía de órgano. Tampoco faltan los pequeños detalles sonoros, como el crepitar de las llamas o el aullido del viento, que demuestran el mimo que se le ha dedicado al juego. Por desgracia las voces de los personajes están en inglés, pero subtituladas, claro.

Como habrás supuesto a estas alturas, Castlevania: Mirror of Fate es realmente un juego brilllante y otro de **esos exclusivos** (y ya son decenas) de los que 3DS puede presumir. Mercury Steam ha sabido obtener todo el partido posible de 3DS, y sólo podemos cruzar los dedos para que el estudio vuelva pronto a trabajar en la portátil de Nintendo.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Cada personaje y cada escenario tienen su estética. El efecto 3D es muy profundo y no molesta.

Diversión ★★★★
El control es excelente y la combinación de combates y plataformas es de lo mejor que hay en 3DS.

Multijugador NO TIENE
No es un juego enfocado al multijugador, pero solitos os lo pasaréis mejor que bien.

Duración ★★★
La historia dura unas nueve horas. Añadidle tres horas más para coger todos los coleccionables.

Lo mejor y lo peor

Una jugabilidad para cada personaje. El argumento. Las 2,5D y la banda sonora.

No es corto, pero habría dado más de sí con más objetos coleccionables. Voces en inglés.

Nuestra opinión

Mercury Steam sorbe la sangre de 3DS

Castlevania: Mirror of Fate se sitúa entre lo más granado del catálogo de 3DS, merced a su excelente adaptación de las mecánicas 'hack & slash' de Lords of Shadow. Explota el potencial de la portátil para ofrecer un juego variado y satisfactorio.

Te gustará...

Más que... Kid Icarus Uprising

... Y más que Kingdom Hearts 3D



Total

93

EL DATO
La edición limitada incluye a Metal Sonic y un circuito extra: OutRun Bay

NINTENDO 3DS



7

Género	**Velocidad**
Compañía	**Sega**
Jugadores	**1-8**
Precio	**39,95 €**
sonicthehedgehog.com	



Argumento
Maneja a algunos de los más populares personajes de Sega en carreras inspiradas por los niveles de sus juegos, y demuestra tu habilidad en los modos individuales y multijugador.

Sonic & All-Stars Racing Transformed

Las estrellas de Sega también compiten en 3DS

Tras acompañar a Wii U en su lanzamiento, los usuarios de 3DS por fin pueden disfrutar del juego también en su portátil. Como os contamos al analizar su primera versión, Sonic & All-Star Racing Transformed es un **estupendo título de carreras**, secuela de Sonic & Sega All-Stars Racing, que ya nos encandiló en Wii y DS hace tres años. Ahora, esta versión de Transformed adapta la experiencia a 3DS, ajustándose a sus capacidades y aprovechando algunas de sus características únicas.

Corre, flota y vuela

Al igual que en Wii U, una de las claves del juego es su **jugabilidad adaptada a tierra, mar y aire**. Los circuitos incluyen tramos en los que hay que volar con una gran sensación de libertad aérea y también partes en las que es necesario moverse por encima del agua al más puro estilo Wave Race. Para ello, el vehículo que estés pilotando (cada personaje cuenta con modelos propios y diferenciados) se transformará automáticamente para hacer frente a cualquiera de los tres tipos de recorrido. Además, los **circuitos cambian** a medida que avanza la carrera, lo que les da un gran toque de variedad, y en algunos puede darse el caso por ejemplo de que tengas que recorrer una parte sobre el asfalto pero en la siguiente vuelta se

Vuelven los modos de juego de Wii U

Esta versión de 3DS cumple bien en cuanto a modos, al trasladar a la portátil las modalidades que ya vimos en Wii U: Tour Mundial, en el que tenemos que superar distintos desafíos; Gran Premio, la clásica competición de cuatro carreras; y Crono, en el que nuestro rival es el reloj.







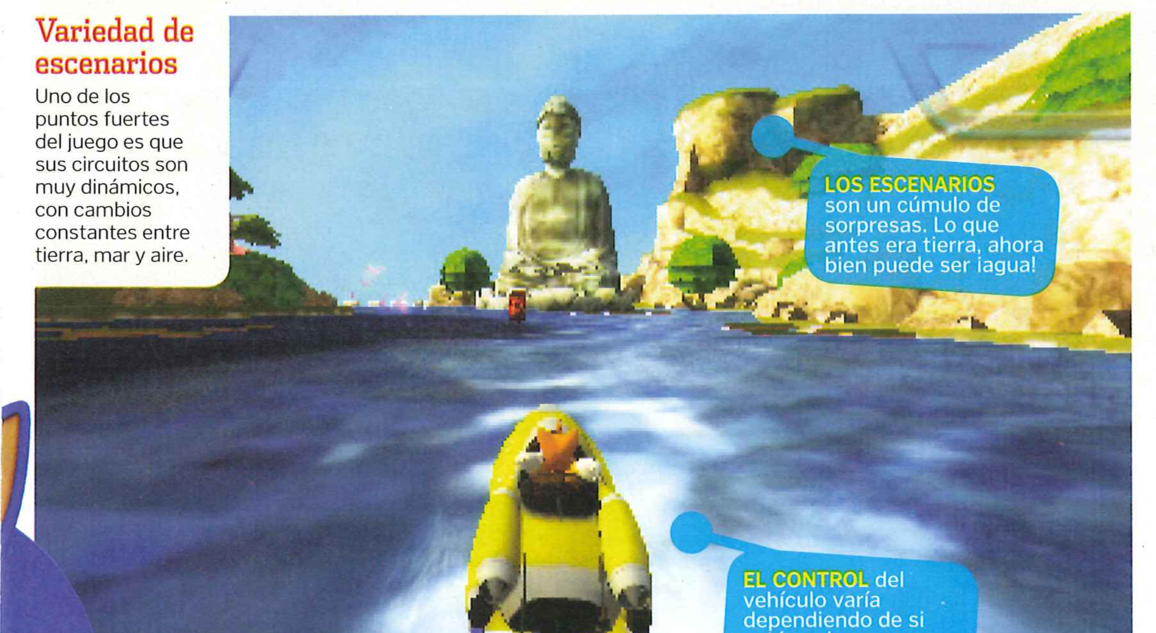
Los circuitos se basan en muchas de las más emblemáticas sagas de Sega, como por ejemplo Super Monkey Ball. También los hay de Panzer Dragoon, After Burner, Nights...



Esta versión incluye el mismo elenco de más de 20 corredores que hubo en Wii U, con personajes de Sonic, Nights, Golden Axe, Shinobi, Skies of Arcadia y muchos más.

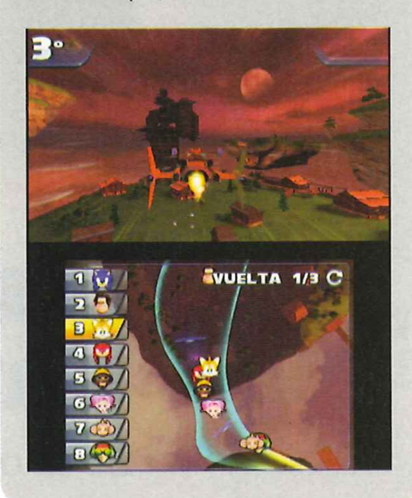
Variedad de escenarios

Uno de los puntos fuertes del juego es que sus circuitos son muy dinámicos, con cambios constantes entre tierra, mar y aire.



A doble pantalla

En Wii U ya pudimos disfrutar de una experiencia a dos pantallas con el juego, y en 3DS también tenemos la opción de ver el mapa y el orden de posiciones de los corredores en su pantalla inferior. Como siempre, resulta útil.



derrumbe y debas avanzar a través de una zona de agua. Los **20 circuitos** ya nos sorprendieron en Wii U por su **excelente diseño** (están inspirados por muchas de las grandes sagas de Sega), y en esta ocasión volvemos a contar con los mismos escenarios y modos de juego.

ES POSIBLE JUGAR HASTA 8 JUGADORES CON UNA SOLA COPIA DEL JUEGO

Adaptación a la portátil

Eso sí, lógicamente no lo veréis tan bonito como en la versión de sobremesa. Pero lo que no es tan razonable es comparar técnicamente este título con otros de la misma 3DS (Mario Kart 7, sin ir más lejos) y darse cuenta de que la adaptación podía haber dado mucho más de sí. Es obvio que este Sonic Racing no podía verse tan bien como en Wii U, pero está debajo de lo exigible teniendo en cuenta la capacidad de la portátil, y viendo lo que se consiguió en otras consolas.

Aunque la **sensación de velocidad** está en general lograda, de vez en cuando adolece de tirones y ralentizaciones, y los escenarios no están tan bien definidos como deberían. A su favor, esta versión cuenta con opciones **StreetPass** para recibir récords y fantasmas de otros jugadores, y distintos modos **multijugador online** y local para hasta 8 jugadores simultáneos. Destaca la posibilidad de jugar en modo local con un solo juego. La pantalla inferior de 3DS, por su parte, sirve de apoyo al mostrar el clásico mapa y la posición de los participantes en la carrera.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Los bien diseñados escenarios se ven empañados por fallos técnicos y un aspecto visual mejorable.

Diversión ★★★★☆
Pese a algunas carencias de esta adaptación, su exquisita jugabilidad se mantiene prácticamente intacta.

Multijugador ★★★★★
Lo más divertido del juego, y poder competir hasta 8 jugadores con un solo juego le suma valor.

Duración ★★★★☆
Superar los retos de Tour Mundial y los trofeos de Gran Premio da para mucho, y luego está el multijugador.

Lo mejor y lo peor

Lo mejor: Los modos multijugador, el diseño de los circuitos y los homenajes a la historia de Sega.

Lo peor: Esta versión no hace del todo justicia al juego, y algunos aspectos están descuidados.

Nuestra opinión

Unos bólidos no tan sólidos como en Wii U

Podría haber sido un digno rival de Mario Kart 7, pero la adaptación cojea un poco en algunos aspectos técnicos. Aun así, sigue siendo un muy buen juego de carreras, recomendado a amantes de Sega y del género kart.

Te gustará...

Más que... Asphalt 3D



Menos que... Mario Kart 7

Total

78



➲**En este juego de lucha** comprobaremos qué es más duro, si el escudo del Capitán América o los dientes de Iron Man.





Wii U



12

Género **Lucha**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1-4 jugadores**
Precio **49,95 €**
www.ubi.com/es/



Argumento
Los Skrull, alienígenas capaces de asumir cualquier forma, se han infiltrado en la Tierra. Ahora los héroes no saben en quién pueden confiar... y pelean entre ellos.

EL DATO
El modo Historia se compone de 40 combates con diferentes condiciones de victoria

Marvel-Los Vengadores: Batalla por la Tierra

Es tu oportunidad de convertirte en un superhéroe de Marvel

Tras una exitosa película que llenó los cines, Los Vengadores: Batalla por la Tierra hace realidad el sueño de muchos jugadores de convertirse en un superhéroe Marvel. Esta adaptación bebe más **del cómic** que de la peli, incorporando viñetas para narrarnos la trama principal de la campaña, aunque el guión no tiene excesiva importancia y enseguida pasamos a los combates con unos **protagonistas de categoría**: Iron Man, la Viuda Negra, Spider-Man, Thor, Lobezno o Capitán América... y también villanos de primera, como Magneto, Loki o Veneno.

Supertollinas táctiles

La jugabilidad está basada en las luchas por pareja, es decir, combates **dos contra dos** en los que damos el relevo al otro personaje con solo pulsar un botón. Si jugamos con el Wii U GamePad, ejecutamos los ataques **pulsando botones táctiles** y realizando ciertos trazos sobre la pantalla, mientras que jugando con el mando de Wii y el nunchuk atacamos usando el control de movimiento. La gracia de esta mecánica son **los combos**, ya que podemos enlazar diferentes ataques y ejecutar golpes muy (super)poderosos. Pero lo malo es que cada personaje tiene sólo 5 ataques, así que las **peleas son poco profundas** y tirando a fáciles. Además, la elección de héroe tampoco es decisiva, porque aunque cada uno tiene sus golpes, en realidad **los efectos muy similares**: ataque a distancia, agarre, combos... Ideal para novatos o niños, pero escaso para fans más expertos o exigentes. Y encima solo hay cinco escenarios

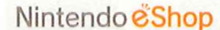
Eso sí, Batalla por la Tierra es un juego **resultón visualmente**, con personajes diseñados con estilo de dibujo animado y distintas vestimentas por desbloquear, y además viene bien arropado con bastantes modos de juego: un tutorial, el clásico arcade, torneos, retos y distintas opciones multijugador como enfrentamientos locales a pantalla partida. Y serán los fans jóvenes de Marvel los que saquen provecho de estas posibilidades. Así que, es vuestra oportunidad de haceros los héroes.

➲ Puntuaciones

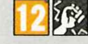
➲Gráficos	★★☆☆
➲Diversión	★★☆☆
➲Multijugador	★★★☆
➲Duración	★★★☆

Valoración
El carisma de los héroes Marvel en un juego de lucha muy simple pensado para chavales. Los jugones que quieran un reto, que se abstengan.

Total **71**







Género **Aventura**
Compañía **Sega/Double Fine**
Jugadores **1-3**
Precio **14,99 €**
http://thecavegame.com



Argumento
Vive siete historias diferentes en una siniestra cueva llena de puzles que pondrán a prueba tu inteligencia y paciencia. Entre otras sorpresas, ¡la cueva habla!



Cada explorador tiene una habilidad propia que será lo que le permita abrirse camino hasta su historia.






EL DATO
Tiene un modo local cooperativo para que tres jugadores podáis explorar juntos The Cave

The Cave

Las aventuras gráficas regresan con todas las de la ley

Cuena **Ron Gilbert**, uno de los creadores del género de las aventuras gráficas, que The Cave está basado en ideas que tenía guardadas en un cajón desde hace años, pero que su intención era utilizarlas para darle una vuelta de tuerca a una forma de hacer juegos que está muerta para muchos (la mayoría, gente un poco tonta). La receta intenta conservar el **sabor de los clásicos** y desprenderse de los elementos que hacen que muchas aventuras de los '90 sean poco accesibles para los jugadores de ahora.

En The Cave no hay conversaciones eternas, ni inventarios inmensos, ni hay detalles imperceptibles, ni callejones sin salida. A cambio, introduce **plataformeo y exploración**. También te obliga a memorizar el escenario y los ítems que te dejas tirados por el suelo. Sigue siendo aventura con el sello inconfundible de Gilbert: **puzles inteligentes y el mejor humor negro**.

Historias cruzadas

Estos puzles se reparten entre **siete historias de siete personajes** diferentes. Al comienzo del juego elegimos un equipo de tres y los arrastramos a la cueva. Allí cada personaje se encontrará con su historia y entre todos despedazarán los anhelos de los otros exploradores que vagan por la caverna para conseguir los suyos. Es decir, el juego alterna las 7 historias de los personajes con otras tres que suceden al pasar por la caverna: la de un minero, la de una naturalista y la de un náufrago.

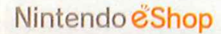
El barranco parlante que da nombre al juego es un **parque temático macabro** dedicado a lo más feo del ser humano. Una tienda de souvenires con estanterías llenas de egoísmo y malas intenciones. En la cueva están los mayores deseos de los exploradores: los niños quieren salir a la calle a jugar, la aventurera busca un tesoro, la científica trata de ser rica, el paleto intenta enamorar a una moza. Para alcanzar ese objetivo, no les importará caer en el asesinato, la masacre nuclear, el cronocrimen o la piromanía.

Puntuaciones

Gráficos	★★★★
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★★☆

Valoración
Humor negro, una estética cuidadísima y algunos puzles geniales. The Cave no tiene el carisma de Monkey Island, pero merece una oportunidad.

Total **80**





Género **DLC**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-2**
Precio **Varios precios**
newsupermariobros2.nintendo.com/coin-rush/



Argumento
Mario se olvida de salvar princesas y se lanza a hacer negocio en la Fiebre del Oro. Aumenta tus opciones con los variados DLC que acaban de llegar a la eShop de 3DS.

EL DATO
Cada set contiene 3 niveles que hay que pasarse con una vida. Su precio es de 3,50€ cada set. Aunque el número 6 te lo llevas por la cara



Culto al speedrun, una forma de jugar en la que la velocidad está por encima de todas las cosas.





New Super Mario Bros. 2

Diez expansiones retorcidas para la Fiebre del Oro de Mario

La segunda entrega portátil de los 'nuevos Marios' ha conseguido engatusar a muchos y disgustar a más de uno. Los que esperaban que New Super Mario Bros 2. recogiera los muchos aciertos de la primera entrega y le sumara las toneladas de ideas y diseños brillantes aprendidos en Super Mario Galaxy 2 y Super Mario 3D Land se encontraron con un puñado gordo de niveles correctos, divertidos, pero con pocas sorpresas y unos power-ups poco aprovechados. Otros, en cambio, se han encontrado con que la captura desmedida de monedas que propone NSMB2 puede compensar todo lo demás, si se juega de la forma adecuda. Y la forma adecuada es el modo 'Fiebre del Oro', ni lo dudéis.

Diversión rápida

En este modo de juego tenemos que pasarnos **tres niveles seguidos con una sola vida** y un cronómetro ajustado. Cuando avanzamos en la historia principal desbloqueamos los primeros sets de niveles de Fiebre del Oro, compuestos por niveles de la campaña. Cuando acabamos el juego, el modo Fiebre del Oro se queda con tres paquetes de tres niveles. Casi desnudo. La forma de solucionarlo es pasar por la eShop: Nintendo ha lanzado nuevos sets de niveles que se venden por separado en paquetes de tres.

Ofrecen diversión rápida y enganchones duros por conseguir puntuaciones demenciales. El precio por cada set de tres niveles va desde los 0 Euros (el número 6 es gratuito y homenajea a la saga del fontanero) hasta los 2,50.

Estos **DLC se clasifican por su dificultad**, pero todos tienen algo interesante: los más fáciles exigen puntuaciones mucho más altas e invitan a exprimir el ingenio para convertir absolutamente todo en monedas: encadenar saltos, reventar ladrillos con la flor de oro, lanzar caparazones dorados, etc. En los más difíciles, en cambio, sobrevivir al primer nivel es todo un logro (uno de ellos se llama IMPOSIBLE y no le han puesto ese apodo porque sí). Los tres primeros packs combinan las dos cosas, por eso son, tal vez, los más recomendables.

Expandir la experiencia de Mario en 3DS resulta un pelín caro, pero mentiríamos si dijésemos que no es **terriblemente divertido**. Todo un desafío.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★☆☆☆

Valoración

El material es bueno. Ofrece diversión rápida e inmediata. Pero tenerlos todos te puede salir por un pico. Que lleguen ya las rebajas.

Total **70**





Descargas Wii U

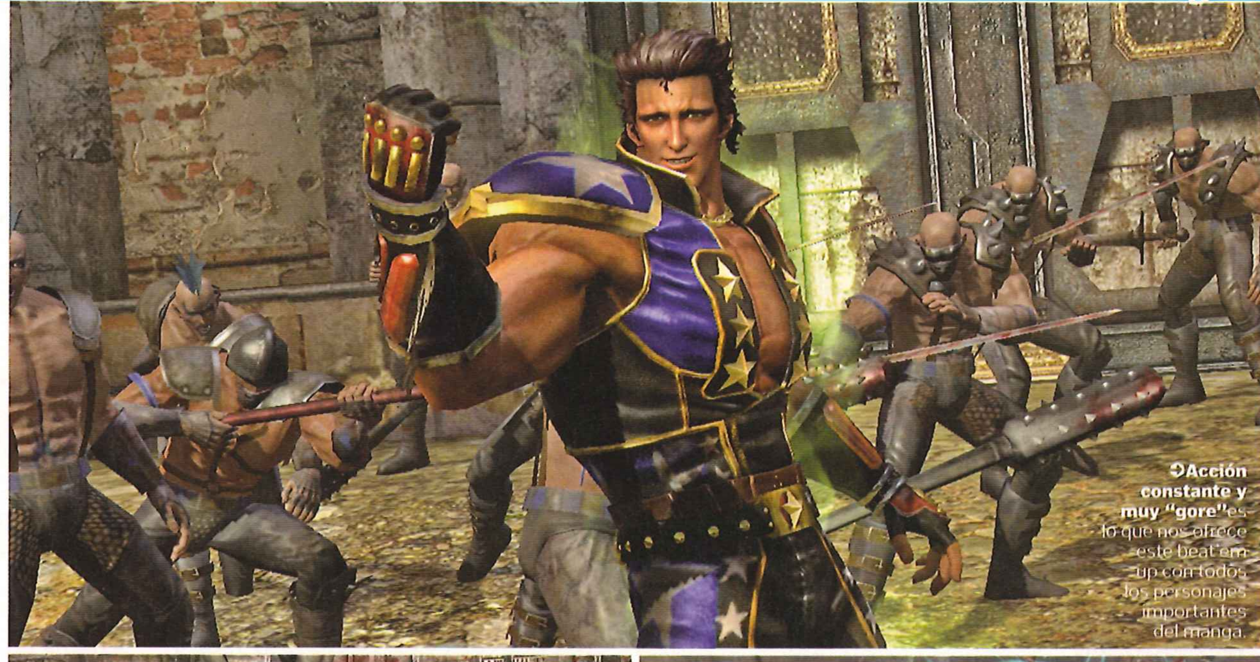


Género **Aventura**
Compañía **Tecmo-Koei**
Jugadores **1-8**
Precio **59,95 €**
www.kensrage.com/2



Argumento
En un mundo post-nuclear, Kenshiro viaja en busca de su desaparecida amada, y en su camino protege a los débiles en una sociedad donde rige la ley del más fuerte.

EL DATO
Las 36 misiones del modo Legend repasan los 4 arcos argumentales que conforman todo el manga



Acción constante y muy "gore" es lo que nos ofrece este beat'em-up con todos los personajes importantes del manga.





Fist of the North Star
Ken's Rage 2

Un manga de culto, un puñado de leches y la eShop de Wii U

Este año se celebra el 30 aniversario de un **manga de culto**, El Puño de la Estrella del Norte, y qué mejor manera de celebrarlo que con este título de Wii U que repasa **la historia de Kenshiro**, desde el inicio hasta los capítulos del manga que no llegaron a España. Todo con un desarrollo calcado a Dynasty Warriors.

Tu cara y mi puño

Tecmo-Koei ha recuperado la mecánica de su saga histórico-festivalera. Convertidos en Kenshiro, avanzando por escenarios pasillescos aniquilando a **cientos de enemigos** con las técnicas del Puño divino de la Estrella del Norte. Y sí, esto es un "machaca-botones": combos sencillos pero espectaculares y ataques especiales con los que aniquilamos enemigos con "tontería artificial"... que son "mu tontos", vamos. El juego **intenta añadir variedad** con alguna fase de conducción de vehículos y... ¿de sigilo? Pues sí, hay zonas en las que, si matas a los malos por la espalda, evitas que aparezca otra horda. Pero en general el desarrollo es **acción, acción y acción**, sencillita y plana, y con gráficos mediocres.

Pero espera. Los jefes finales acuden al rescate, ya que las batallas con ellos son más intensas e interesantes. Además, hay un modo Dream en el que jugamos con **más de 20 personajes** de la saga y descubrimos datos nuevos de su historia. Y **multijugador** online o a pantalla partida (o uno en la tele y otro en la pantalla del Wii U GamePad). Suficientes alicientes para que lo disfrutes si te gustó el manga. Eso sí, no sale en formato físico, sólo en la eShop. **Está en inglés** y, si no tienes fibra optica, te esperan unas horitas para descargar sus 12 Gigas.

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★★

Valoración
Su virtud es que recrea la historia del manga y tiene a todos sus personajes con sus ataques. Lástima que el desarrollo sea tan simple.

Total **72**

Guía de compras

TOP 5
NUESTROS FAVORITOS





J. CARLOS GARCÍA

1. NintendoLand
2. New Super Mario Bros. U
3. Batman Arkham City
4. FIFA 13
5. Castlevania Mirror of Fate





ROBERTO ANDERSON

1. New Super Mario Bros. U
2. Assassin's Creed III
3. Layton: la Máscara de los Prodigios
4. Castlevania Mirror of Fate
5. Nintendo Land





RUBÉN GUZMÁN

1. Castlevania Mirror of Fate
2. The Cave
3. Mass Effect 3
4. Nintendo Land
5. New Super Mario Bros U

Wii



La consola más vendida de su generación luce catálogo enorme.

Nombre	Número	Nota
Anima Ark of Sinner (WiiWare)	225	71
Amazing Spider-Man	237	70
Beat the Beat Rhythm Paradise	237	85
Bit.Trip Complete	234	86
Boom Street	230	81
Call of Duty Black Ops	218	92
Call of Duty Modern Warfare 3	230	93
Carnival Salvaje Oeste 3D	234	75
Cars 2	224	80
Castlevania Rebirth (WiiWare)	222	4/4
Conduit 2	222	88
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	**243**	**80**
Vuelve Mickey, pero esta vez no está sólo: cuenta con Oswald para salvar el Páramo en una aventura de acción y saltos para dos jugadores.		
Disney Universe	228	84
Donkey Kong Country Returns	**218**	**94**
Una obra cumbre de las plataformas 2D. Donkey y Diddy en un juego difícil, retador, precioso y genial. Se puede jugar a dobles.		
ESDLA Las Aventuras de Aragorn	216	83
FIFA 12	228	84
Final Fantasy The Crystal Bearers	207	87
FlingSmash	218	78
Football Up (WiiWare)	231	79
Goldeneye 007	217	93
Guitar Hero Warriors of Rock	216	91
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
Jam City Rollergirls (WiiWare)	230	62
Just Dance 4	241	78
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
LEGO Piratas del Caribe	223	80
Madagascar 3 De marcha por Europa	237	69
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Mario Sports Mix	219	85
Masters Tiger Woods PGA Tour 12	223	86
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
Moto Heroz	228	87
Mystery Case Files Malgrave	226	71
NBA 2K12	230	85
NBA 2K13	241	80
NBA Jam	216	83
New Super Mario Bros. Wii	**230**	**95**
Un clásico que no pasa de moda: Mario volvió a las 2D pero permitiendo 4 jugadores simultáneos... y poniendo por las nubes la diversión.		
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Pokémon Rumble (WiiWare)	230	88
Poképark 2	233	70
Project Zero II Wii Edition	236	90
Rabbids Regreso al Pasado	217	85
Rage of the Gladiator (WiiWare)	222	73
Red Steel 2	209	86
Rock Band 3	218	92
Sengoku Basara	216	81
Shaun White Skateboarding	217	82
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	**241**	**88**
Acción, aventura y toques de rol para un juego mágico: pon tus gigantes sobre el Portal y aparecerán en la tele. ¿Puedes resistirte a coleccionarlos?		
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Sonic Colours	217	93
Sonic & SEGA All-Stars Racing	208	92
Spider-Man Dimensions	215	84
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Super Mario Galaxy 2	**212**	**100**
El mejor juego de plataformas 3D jamás creado. Mario explora planetas llenos de secretos, saltando, peleando, transformándose... Magistral.		
Top Spin 4	221	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Vampire Crystals (WiiWare)	244	86
Virtua Tennis 4	222	83
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90
Zelda Skyward Sword	**229**	**99**
El origen de la saga en el Zelda más grande y profundo. El mando y el nuchuk se convierten en tu espada y el escudo en esta obra maestra.		



Wii U



Su catálogo crece despacio a la espera de los "cracks" de la primavera.

Nombre	Número	Nota
Assassin's Creed III	242	89
Batman Arkham City Armoured Ed.	242	90
Call of Duty Black Ops 2	**242**	**93**
El rey de los juegos bélicos lo tiene todo: calidad gráfica, una campaña para un jugador muy cinematográfica y el mejor multijugador que existe.		
Chasing Aurora (eShop)	243	79
Darksiders II	242	90
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
FIFA 13	242	91
Fist of North Star 2 (eShop)	245	72
Just Dance 4	243	80
Little Inferno (eShop)	243	81
Nano Assault Neo (eShop)	244	75
NBA 2K13	242	92
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
 Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un multijugador supremo.		
Ninja Gaiden III Razor's Egde	243	70
Nintendo Land	242	90
Mass Effect 3	242	92
Mighty Switch Force (eShop)	243	82
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Tank! Tank Tank!	244	70
The Cave (eShop)	245	80
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Vengadores Batalla por la Tierra	245	71
ZombiU	**242**	**85**
 El juego más terrorífico de los últimos tiempos. Londres ha sido invadido por los zombis y tú te enfrentas a la experiencia de supervivencia definitiva.		

Nuevas entradas del mes

- **Castlevania**, o el discreto encanto de los vampiros 3D.
- **Los Vengadores**, lucha apta para todos los públicos.
- **The Cave**, risa y aventura de la mano de Tim Schafer.
- **Sonic Racing Transformed**, velocidad 3D con carisma.
- **Fist of the North Star 2**, acción para adultos en Wii U.

3DS



La llegada de Castlevania marca el comienzo de una época esplendorosa.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Art of Balance Touch! (eShop)	237	75
Asphalt 3D	223	79
Battle of the Elements (DSiWare)	234	70
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Cars 2 (DS)	225	80
Cartoon Network	230	81
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Colors! 3D	235	90
Crinsom Shroud (eShop)	224	70
Crush 3D	231	79
Dead or Alive Dimensions	**223**	**89**
 Una versión especial que recupera los luchadores y argumentos de las cuatro primeras entregas de la saga. Lucha completamente en 3D, accesible y vibrante... y con modo online.		
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Dragon Quest VI (DS)	223	85
Driver Renegade 3D	227	73
Dual Pen Sports	227	66
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Excitebike (3D Classics)	234	80
F1 2011	230	83
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fractured Soul (eShop)	244	80
Freakyforms	230	70
Freakyforms Deluxe	238	72
Ghost Recon Shadow Wars 3D	223	83
Gunman Clive (eShop)	244	75
Heroes of Ruin	**236**	**88**
Crea a tu personaje y recorre, en solitario o con otros tres amigos, mazmorras llenas de monstruos. Un juego de acción y rol estilo 'Diablo' muy profundo y con retos descargables.		
Hydroventure Spin Cycle	244	70
I must Run (DSi Ware)	236	70
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Mass Attack (DS)	228	90

Nombre	Número	Nota
Kid Icarus Uprising	**232**	**95**
El ángel Pit protagoniza uno de los juegos de acción más profundos y originales de los últimos años. Elige entre cientos de armas, tanto en la campaña para un jugador como online.		
Kingdom Hearts 3D	238	89
LEGO Batman 2	238	77
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Piratas del Caribe	223	80
Let's Golf 3D	227	60
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Lost Town The Jungle (eShop)	241	70
Mario & Sonic en los JJOO 2012	232	84
Mario Kart 7	**230**	**96**
Imprescindibles las carreras más competidas que nunca de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
Okamiden (DS)	221	90
One Piece Unlimited Cruise	232	79
One Piece Unlimited Cruise 2	239	70
Pac-Man & Galaga Dimensions	227	73
Paper Mario Sticker Star	**242**	**93**
Ayúdate de una buena colección de pegatinas para disfrutar del Paper Mario con más acción que ha diseñado Nintendo. Con mucha exploración y diálogos cargados de humor.		
PES 2013 3DS	243	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Plantas contra Zombis (DSi Ware)	230	86
Pokémon Av. entre las Teclas (DS)	239	75
Pokémon Blanca 2 y Negra 2 (DS)	240	96
Pokédex 3D Pro (eShop)	242	90
Pr. Layton Llamada Espectro (DS)	229	90
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73

Nombre	Número	Nota
Pilotwings Resort	222	85
Pyramids (eShop)	230	70
Rabbids 3D	222	80
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	**231**	**92**
La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Shantae Risky Revenge (DSiWare)	225	4/4
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Shinobi	229	78
Solatorobo (DS)	225	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
SpeedThru Potzol's Puzzle (eShop)	234	70
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
Sports Island 3D	225	69
StarFox 64 3D	**227**	**91**
Fue uno de los grandes en Nintendo 64, y vuelve a serlo en 3DS. Fox McCloud recorre la galaxia para detener al malvado Andross en un arcade de naves 3D espectacular y frenético.		
Steel Diver	223	79
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Monkey Ball	223	75
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
Thor Dios del Trueno	223	73
Urban Champion (3D Classic)	234	70
VVVVVV (eShop)	236	90
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zen Pinball (eShop)	231	75
Zelda Ocarina of Time	**224**	**96**
Remake en 3D del que muchos aún consideran el mejor juego de la historia. Una inmensa y profundísima aventura llena de épica. Cabalgar sobre Epona por los campos de Hyrule es algo más.		

TOP 10 JUEGOS PARA EXPLORAR



1 Zelda Skyward Sword (Wii)



2 Castlevania Mirror of Fate (3DS)



3 Metroid Prime Trilogy (Wii)



4 Zelda Ocarina of Time (3DS)

5 Cave Story (3DS / WiiWare)



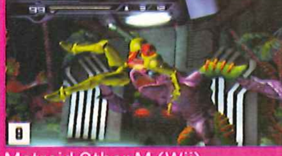
6 Resident Evil Revelations (3DS)



7 Darksiders II (Wii U)



8 Pandora's Tower (Wii)



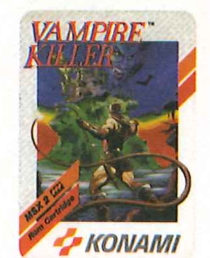
9 Metroid Other M (Wii)



10 Epic Mickey 2 (Wii U / Wii)

Así nació... Castlevania

Castlevania, como Drácula, nunca muere. Estos son los orígenes de una saga que, 27 años después de nacer, sigue en el... candelabro.



+info

Aunque comenzó en Famicom, Castlevania también dio sus primeros pasos en ordenadores domésticos, con Vampire Killer para MSX 2 en 1986 y la recreativa Haunted Castle (1987). Como veis, la saga ha tenido unos cuantos nombres...

Vaya si son retro los orígenes de Castlevania. Hay que remontarse a 1897, año en el que se publicó Drácula, la novela de terror gótico de Bram Stoker. La historia de ese siniestro vampiro inspiró la eterna pugna del clan Belmont a lo largo de **más de 30 juegos** para casi todas las consolas. Pero Castlevania ha nacido y se ha consolidado en las plataformas de Nintendo

La primera entrega salió en Japón en 1986 para el Famicom Disk System con el nombre de Akumajo Dracula, que se puede traducir como **El castillo demoníaco de Drácula**. Lo creó Konami, y desde entonces, la saga fue pasando por los distintos estudios de la compañía japonesa (Konami Kobe, Nagoya, Tokyo...). El juego era un plataformas ambientado en el siglo XVII y protagonizado por el cazavampiros Simon Belmont, que se adentraba en un tétrico castillo para derrotar al señor de la oscuridad. Y no era nada fácil, sobre todo porque Simon era incapaz de cambiar de dirección durante un salto (algo que se transmitió durante varias generaciones del clan Belmont).

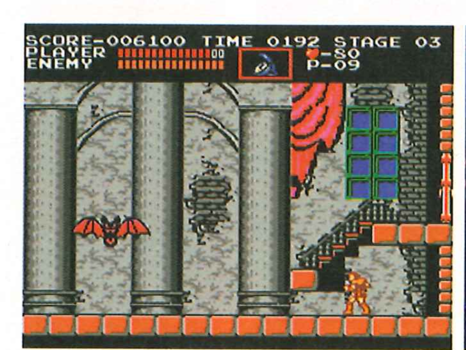
En 1987 el juego fue lanzado en formato cartucho para NES, pasando a llamarse **Castlevania**, que se convirtió en título oficial de la saga para occidente. En Japón las sucesivas entregas han ido alternando entre Akumajo Dracula y Castlevania para sus títulos, aunque los aficionados japoneses le tienen más cariño al nombre original.

El vampiro resucita

También en 1987 llegó a Japón la secuela **Castlevania II: Simons Quest**. Simon recorría Transilvania para reunir los restos del conde y resucitarlo... y luego volver a matarlo y librarse así de una maldición. Se añadió un **desarrollo abierto**, con pueblos en los que charlar para conseguir pistas, mercaderes para comerciar y hasta un ciclo día/noche. En este título debutó **Bloody Tears**, tema musical recurrentes y mítico de la saga, del compositor Kenichi Matsubara.

La trilogía de NES acabó con **Castlevania III: Dracula's Curse**, precuela que nos puso en la piel de Trevor Belmont, antepasado de Simon, y que regresaba a un desarrollo lineal pero con caminos alternativos y varios personajes para controlar, como la sacerdotisa Sypha o el hijo del conde, Alucard.

Game Boy también recibió **precuelas**: Castlevania: The Adventure y Belmont's Revenge, con Christopher Belmont como protagonista, y Castlevania Legends en 1995, donde debutaba Sonia Belmont.



El primer Castlevania fue una auténtica joya de su época por desarrollo, estética y dificultad.



Super Castlevania IV multiplicó las virtudes de los juegos de NES gracias a la potencia de Super Nintendo.

Títulos 'Dracuriosos'

Konami ha colado al conde Drácula en títulos curiosos: en Kid Dracula para Game Boy manejábamos al señor de la oscuridad en su infancia en un plataformas con remixes de temas de Castlevania. Y en Konami Krazy Racers para GBA, el conde es personaje seleccionable y uno de los circuitos pasa por su castillo...



Los rostros del Conde Drácula

Vlad Tepes es inmortal. Resucita cada 100 años, aunque puede hacerlo antes si sus súbditos derraman la sangre de una doncella sobre sus restos. Así llega a tiempo para ser el jefe final cada Castlevania.

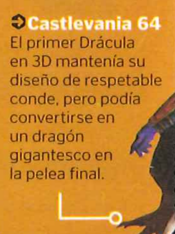


Castlevania
Utiliza uno de sus ataques más emblemáticos: abrir su capa y lanzar bolas de fuego. Cuando parece vencido, se convierte en un monstruoso murciélago.

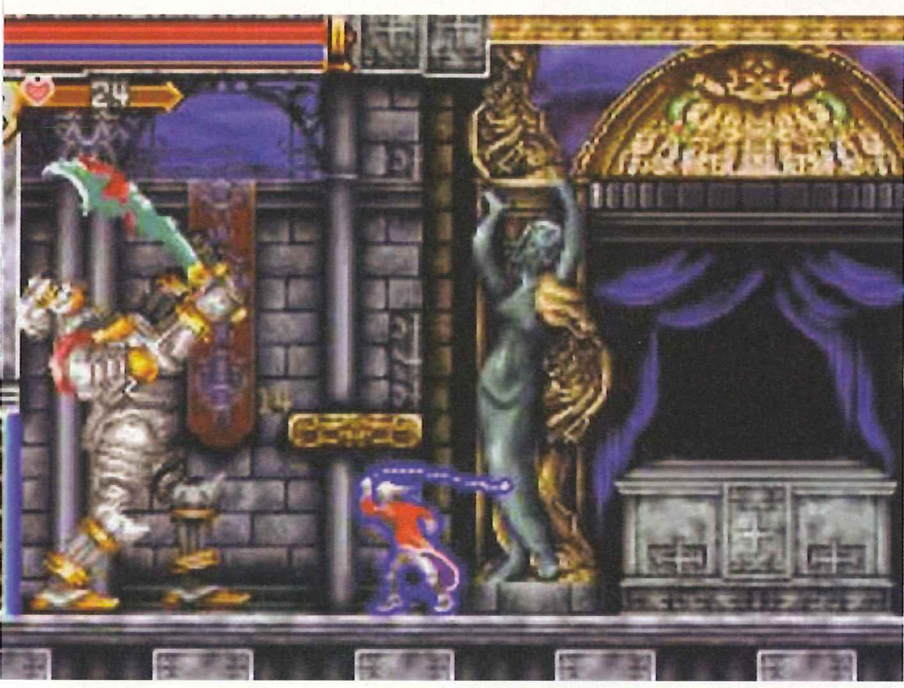


Vampire's Kiss
Luchamos contra él sobre unas estrechas plataformas. Un mal salto o una bola de fuego mal esquivada, y directos al abismo.

Castlevania Legends
Guardaba sorpresa para el final del combate: se convirtió en un murciélago gigante de cabeza móvil.

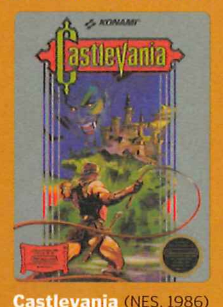


Castlevania 64
El primer Drácula en 3D mantenía su diseño de respetable conde, pero podía convertirse en un dragón gigantesco en la pelea final.



Sentando las bases

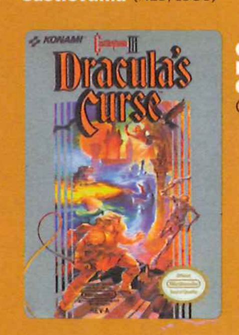
Los primeros juegos de la saga fueron claves. Castlevania trajo las plataformas y el látigo. Con Simon's Quest se tanteó la aventura; Dracula's Curse introdujo personajes con distintas habilidades; y Super Castlevania IV es el mejor de estilo clásico.



Castlevania (NES, 1986)



Castlevania II: Simon's Quest (NES, 1987)



Castlevania III: Dracula's Curse (NES, 1989)



Super Castlevania IV (SNES, 1991)



CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT (PLAYSTATION, 1997) ¿Un juego de Sony aquí? Pues sí, porque este título retomó elementos de Castlevania II y cambió el desarrollo de la saga... inspirándose ni más ni menos que en Metroid.

La saga dio el salto a los 16 bits en 1991 con **Super Castlevania IV** para Super Nintendo, que reinterpretaba la historia de Simon del primer juego, pero con nuevas habilidades, como usar el látigo en 8 direcciones, usarlo como liana... Además, el hardware de SNES permitía varios planos de profundidad en los escenarios o Modo 7 (tremenda esa habitación giratoria...). En 1996 pudimos dar más latigazos en la Super con Castlevania: Vampire's Kiss, bastante inferior tanto a su predecesor como al título original de PC-Engine en el que se basaba.



Castlevania 64 fue un valiente intento de llevar la saga por el camino de la jugabilidad 3D.

Nuevo siglo, más Drácula

En 1999 Drácula resucitó cambiado. **Castlevania** para Nintendo 64 fue el paso de la saga a las tres dimensiones con dos personajes distintos, Reinhardt Schneider y Carrie Fernandez. No gustó a todos, especialmente por su cámara puñetera, pero es la entrega tridimensional más fiel a las bases de los primeros juegos, de desarrollo lineal y plataformero.

Tras "coquetear" con consolas de otras compañías, la saga volvió a Nintendo

EN LA ÚLTIMA DÉCADA, EL TERRITORIO DE DRÁCULA HAN SIDO LAS PORTÁTILES

en formato portátil: nada menos que **6 entregas** de nombres rimbombantes, desde Circle of the Moon para Game Boy Advance hasta Order of Ecclessia para Nintendo DS. Desde entonces, Wii ha recibido el curioso Castlevania Judgment, mientras que la saga sigue fiel a las portátiles, con **Castlevania Lords of Shadow: Mirror of Fate** para 3DS, ya en manos de Dave Cox y de los españoles de **MercurySteam**. Supone una reinvención total de la historia con una continuidad nueva... y un desarrollo 2D clásico. Drácula no va a dejar de resucitar, así que sabéis lo que toca: ajo... y agua bendita, y a disfrutar de una saga con más de un cuarto de siglo de historia que está lejos de dar sus últimos latigazos.



Circle of the Moon Al final le salen alas de murciélago y dos especie de gusanos con dientes... agggggh.

Harmony of Dissonance Drácula resucitó tras un ritual, pero como espectro. Juste Belmont lo tuvo un poco más fácil.

Portrait of Ruin Aquí vemos a un Drácula más juvenil y con un estilo más anime, propio del cambio de diseño de este juego de DS.

Castlevania Judgement El aspecto del personaje en este juego de lucha de Wii es más que Gótico: nivel tribu urbana.

RETRO REVIEW

Si eres fan de **Dragon Ball**, tienes que descubrir esta joya que trasladó a **GBA** la magia y la acción de la serie de **anime**



- Acción/Plataformas
- Bandai
- Game Boy Advance
- 2005
- 44,95 €
- 1 jugador
- No disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
"Goku rompe con los esquemas de sus últimos juegos de GBA y dispara los niveles de diversión con su última aventura. Mucha acción y muchos golpes diferentes para revivir los primeros capítulos. Solo nos quedamos con ganas de más niveles y variedad de enemigos".
NOTA: 92



Con un increíble nivel de detalle gracias a los 32 bits de GBA, los sprites del juego lucen de maravilla y presumen de toneladas de animaciones.

La base del desarrollo era la acción, pero el juego añadía saltos, exploración en busca de secretos, mejora de las habilidades...









Dragon Ball Adventure Advance

Un homenaje a la etapa clásica de Goku en los 32 bits portátiles de Nintendo

La potencia de Game Boy Advance permitió que la etapa clásica del manga Dragon Ball quedase fielmente reflejada en un beat'em up colorido, detallado y repleto de retos para los jugadores expertos.

Banpresto (quienes ya habían trabajado en juegos anteriores de la serie) editaron en 2004 un juego desarrollado por el estudio Dimps, un título lleno de escenas de acción, con algunos elementos de aventura y plataformas junto a pequeños guiños a los juegos de lucha clásicos de la serie. El argumento abarcaba los primeros tomos del manga, hasta la derrota del Rey Piccolo, paso previo a que Son Goku se convirtiese en todo un adulto hecho y derecho. A los elementos de lucha habituales de los beat'em up, como no poder avanzar hasta limpiar una zona concreta de enemigos, le añadieron entretenidas fases donde se rompía esta rutina, como batallas uno contra uno al estilo de los juegos de Super Nintendo, fases de habilidad en la nube kinton o pruebas de entrenamiento, además del ingrediente plataformero.

Para que los más experimentados tuviesen otros alicientes, los decorados presentaban algunas secciones de estilo laberinto que obligaban a buscar ciertas mejoras encerradas en cápsulas 'hoi poi' para potenciar los atributos del personaje... y aprender nuevas técnicas y ataques, como en la serie. El resultado fue un cartucho lleno de acción, que además destacó técnicamente: los sprites llenos de vida, decorados muy bien detallados y un plantel del personajes que hicieron las delicias de los fans de la franquicia.

Amor a la serie

Dragon Ball Adventure Advance es un buen ejemplo de juego planteado para el disfrute de los fans en todos los planos posibles. Existen personajes desbloqueables para los modos versus, las fases son extensas, el juego rebosa guiños constantes y la sensación de estar ante una producción rotunda y







Tu habilidad a la hora de repartir mamporros será crucial para salir airoso de las duras fases repletas de enemigos con ganas de bronca.

En determinados momentos, los combates emulan los enfrentamientos de los juegos clásicos de SNES, convirtiéndose en un juego de lucha 1 contra 1.

Momentos épicos...

Desde el inicio del manga a la batalla con el Rey Piccolo, el juego recrea a la perfección los escenarios, los personajes y las batallas más épicas que ya habíamos vivido en manga y anime.

ESTA ES LA AVENTURA MÁS FIEL A LOS PRIMEROS AÑOS DE EPOPEYA DE SON GOKU

sólida no abandona la experiencia de juego en ningún momento.

Además, en 2004 toda una generación de jugones ya había crecido amando la 'experiencia' Dragon Ball, lo que multiplicó la repercusión del título hasta niveles insospechados. Y lo bueno es que, a día de hoy, la serie aún sigue siendo un fenómeno que parece no acabará nunca y, por lo tanto, este juego es una buena pieza de coleccionismo que os animamos a buscar (al mismo tiempo que recuperáis vuestras Game Boy Advance, claro). ¡No dejéis pasar la oportunidad de disfrutarlo, y comprobaréis como estamos en lo cierto! Palabra de expertos.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

El fan de la serie se sorprenderá por la variedad de fases y riqueza en su desarrollo.

Que no logres localizar una copia de este cartucho lanzado solo para GBA en el año 2004.

Nuestra opinión

Son Goku puede con todo

Recuperar este beat'em up de GBA ha sido una experiencia divertida este mes en la revista. No solo es un juego rotundo y excelente en su género, apenas se nota el paso de los años sobre él.

Nota 88

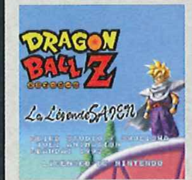
5 Datos



El primer juego de Dragon Ball para Nintendo fue un difícil híbrido de acción y aventura para NES editado en 1986.



Las dos entregas de Dragon Ball Origins para Nintendo DS son otros juegos que se centran en la etapa clásica de la serie de Akira Toriyama.



En los años 90 los juegos de DB causaban autentico furor. DBZ2 para SNES se convirtió en uno de los mejores juegos de lucha para la consola.



Junto a los juegos de lucha, los RPG han sido de los preferidos para contar las aventuras de Son Goku. NES, Super NES y GB recibieron sus correspondientes entregas.



GBA recibió otras entregas dedicadas a DB, pero estaban enfocadas al estilo aventura, y con Son Goku ya de adulto.

10 juegos con monstruos

Nunca nos ha gustado eso de enfrentarnos con uno de nuestro tamaño, ¿verdad?

EL DATO
No siempre hay que eliminarlos. En Doshin the Giant (N64 y GC) Nintendo nos propuso controlar a un gigante que crecía según iba ayudando a la gente

1 Contra

(Konami, NES, 1990) En el año 2633, dos robots se enfrentaban a hordas de malvados alienígenas y bicharracos tan feos como este.

2 Turok Dinosaur Hunter

(Acclaim, N64, 1997) Mucho antes de que llegara el asesino Connor, ya controlábamos a un nativo americano que "cazaba" dinosaurios.



3 Chrono Trigger

(Square, DS, 2009) Akira Toriyama, creador de Dragon Ball, llenó nuestras pantallas con criaturas gigantescas en este RPG super clásico.



4 Resident Evil 4

(Capcom, GameCube, 2005) Este Gigante, "pelín" parecido al Troll del Señor de los Anillos), persiguió a Leon por la geografía española rural.



5 Super Ghouls'n'Ghosts

(Capcom, GBA, 2002) El caballero Sir Arthur se enfrentaba a enormes demonios en este plataformas clásico que marcó una época.



6 Super R-Type

(Nintendo, SNES, 1992) Si esquivar decenas de balas y naves enemigas os parece poco, hacedle sitio a este alien que no cabe en la pantalla.



7 3D Space Harrier

(Sega, 3DS, 2012) En esta locura espacial nos las veíamos con todo tipo de criaturas: animales prehistóricos, aliens y hasta dragones.



8 Monster Hunter Tri

(Capcom, Wii, 2010) ¿Por qué limitarnos a unos pocos jefes finales descomunales si puedes tener decenas? ¡Viva el gremio de cazadores!



9 Super Metroid

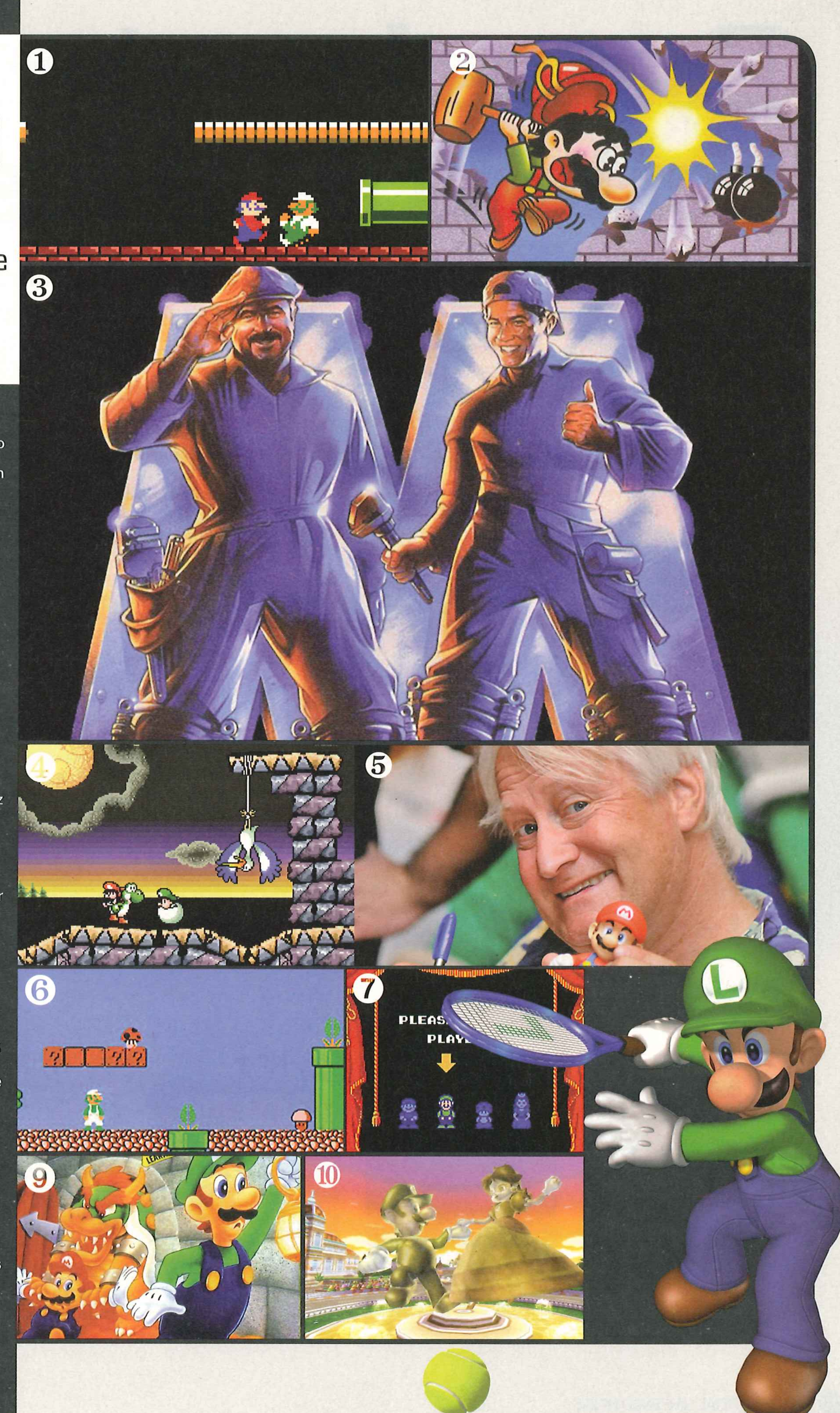
(Nintendo, SNES, 1994) Mother Brain era un super ordenador orgánico que servía de jefe final en varios juegos de la saga. Pobre Samus.



10 Mass Effect 3

(BioWare, Wii U, 2012) Los segadores son una raza de titánicas máquinas que cada 50.000 años tratan de exterminar toda vida orgánica.

10 curiosidades sobre Luigi



1 Su primera aparición fue en Mario Bros. (NES, 1983). Miyamoto necesitaba un personaje para acompañar a Mario en el modo para dos jugadores. Se utilizó un sprite idéntico al de Mario, pero con los colores cambiados.

2 Desde entonces, su color es el verde... con una excepción: en el juego Wrecking Crew para NES le copió el mono rojo a Mario. En pantalla, se distinguía por su vello facial... ¡morado!

3 Se llama Luigi porque suena parecido a "ruiji", que en japonés significa "similar". En la peli Super Mario Bros. su nombre completo era Luigi Mario. ¡Y no tenía bigote! Menos mal que Miyamoto ha desmentido que tenga apellido.

4 En Yoshi's Island descubrimos que Mario y Luigi son mellizos. Mario nació el primero, sí, pero tienen la misma edad.

5 También comparte voz con su hermano. La del actor Charles Martinet, que dobló por primera vez al personaje en Mario Kart 64.

6 Estrenó habilidades propias en Super Mario Bros. The Lost Levels: no corre tan rápido, pero salta más alto que su hermano.

7 Super Mario Bros. 2 fue el primer título en el que Luigi formó parte del elenco principal. También ha coprotagonizado la saga Mario & Luigi y Super Paper Mario.

8 Ha aparecido en casi todos los juegos de Mario: en los juegos deportivos y los Party como personaje seleccionable, en forma de cameo en los Paper... Las excepciones son Super Mario 64 (versión DS aparte) y Super Mario Sunshine.

9 Luigi's Mansion no fue realmente su primer papel protagonista. Luigi ya tuvo que rescatar a su hermano en Mario is Missing (1993), un juego educativo para SNES. No solemos acordarnos de él porque era un juego para olvidar...

10 ¿Tiene Luigi novia? En la ficha del trofeo de Daisy en Super Smash Bros. Melee se sugiere que hay algo entre la princesa de Sarasaland y el fontanero. Ambos son pareja a dobles en Mario Tennis 64, y en Mario Kart Wii hay una estatua en la que aparecen bailando juntos... También se dice que le pone ojitos a Estela, de los Galaxy, pero esto no son más que rumores sin confirmación alguna.



Esta es la mejor portada de la historia

Nº 227
40% votos



¡Ya tenemos ganadora! Seis portadas habían llegado a la final, con la ilusión de convertirse en la mejor de la historia. Pero sólo una se alza victoriosa...

Con la portada nº 227, la revista Nintendo Acción celebraba el 25 aniversario de Zelda de la forma más glamurosa. Era un envoltorio perfecto, y de hecho, por abrumadora mayoría, así os lo ha parecido. Eso sí, previamente esta portada tuvo que superar un duro 'casting' realizado durante unos cuantos meses en hobbyconsolas.com. Pero eso ya es historia. El último paso lo dimos hace un par de meses, con el concurso que planteábamos en la revista. ¿Qué cosas os han convencido? Por ejemplo, el logo del 25º aniversario, estampado en un barniz selectivo sobre el fondo compuesto de Triforce. Un fenomenal trabajo. En la contraportada, el mismo recurso para que "respiren" los 16 juegos de la saga, desde 1987 a 2011, desde The Legend of Zelda a Skyward Sword. Un reflejo de lo que podías encontrar en el interior de este número. Porque si lo de fuera rezumaba calidad, lo de "dentro" nos llevaba a viajar por la saga en un crucero de lujo. Contábamos cómo empezó el mito, publicamos el mapa original del primer Hyrule, y recorrimos los 100 momentos más importantes de su historia. Ahora que caemos: ¡cómo no iba a triunfar esta portada! El resto se ha quedado lejos, pero muy igualadas. Aunque queda claro quién es vuestro héroe favorito.



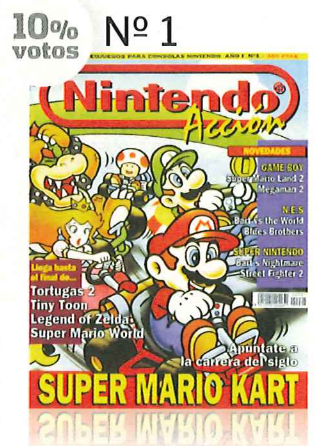
14% votos Nº 38



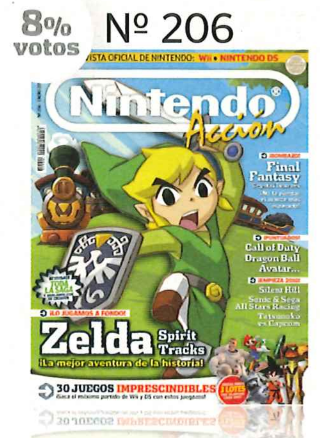
12% votos Nº 170



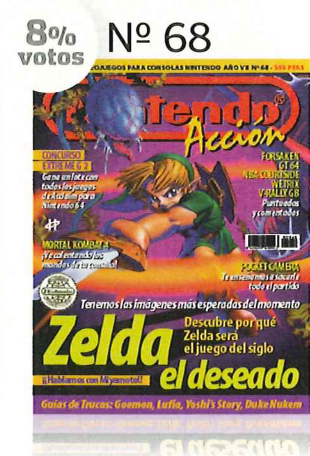
10% votos Nº 1



8% votos Nº 206



8% votos Nº 68



La Luna Oscura, que mantenía tranq a los fantasma ha sido destrui ¡y el pobre Luig tendrá que bus sus fragmentos tétricas mansio



AVENTURA
NINTENDO
MARZO

Luigi's Mansion 2

El cazafantasmas más famoso de Nintendo ya no jugará solo



Pensado para 3DS

La pantalla inferior mostrará **el mapa de la mansión**, útil para descubrir qué habitaciones están conectadas. Además, funciones como **la detección de movimiento** se usarán en momentos concretos.

Sorpresa: Luigi's Mansion 2 tendrá **multijugador para 4, local y online**. ¿Cómo se te queda el cuerpo? ¿Temblando como Luigi cuando ve un fantasma? Un añadido brutal para una aventura que tiene una pinta increíble. Ya sabéis que en el modo para un jugador exploraremos mansiones llenas de espectros y poltergeist de todo tipo y condición. Y que el desarrollo estará condicionado por el arma que Luigi empleará contra los fantasmas: el Poltergust 5000, una aspiradora atrapaentes que no sólo servirá para dar cuenta de los espíritus, además la usaremos en multitud de elementos interactivos, nos servirá para resolver puzles, encontrar entradas ocultas y descubrir montones de secretos... No solo eso: a lo largo de la aventura lo mejoraremos con piezas que añadirán nuevas mecánicas jugables, como una linterna estrobóscopica que revela objetos invisibles o una bolsa que se infla como un globo y nos eleva por los aires. Y habrá más sorpresas, como que Toad aparezca para acompañarnos en la exploración de las mansiones. Las novedades del desarrollo se dosificarán con sabiduría, y el acabado técnico pondrá la parte humorística: desde las divertidas animaciones de los miedosos Luigi y Toad a la banda sonora, el juego será un **deliciosa parodia de las historias de miedo**.

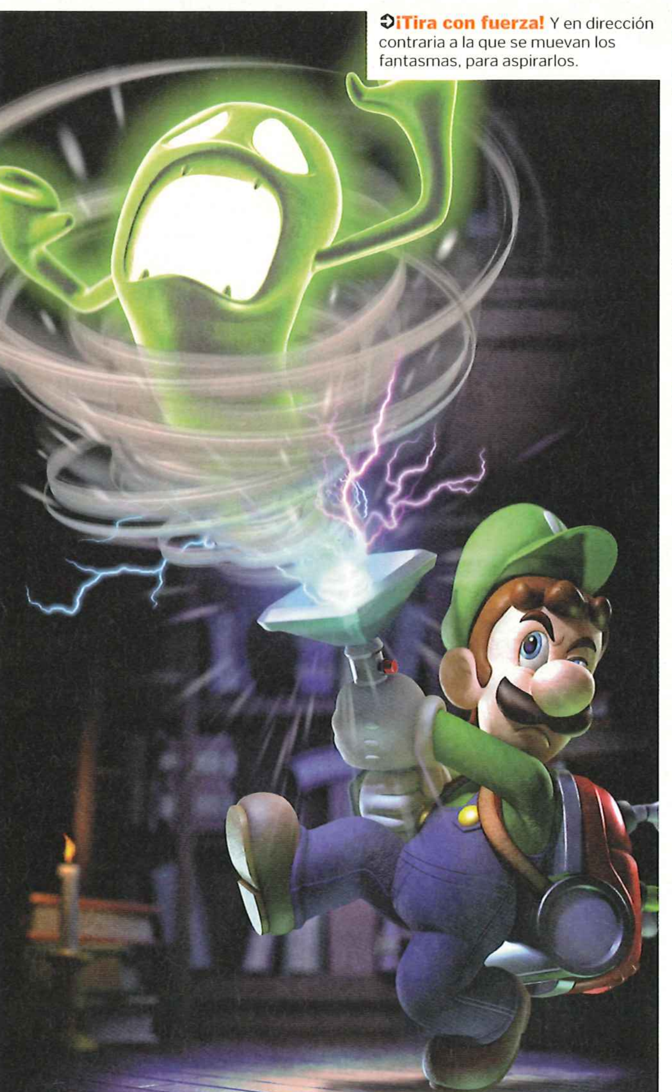
Cuatro contra los fantasmas

Y, por si fuera poco, multijugador online o local: hasta 4 jugadores, cada uno controlando a un **Luigi de diferente color**, exploraremos las plantas de una torre encantada cazando fantasmas en equipo. Antes de cada partida, elegiremos la altura de la torre (5, 10 o 20 plantas, según el tiempo que tengamos para jugar). Y la cooperación será fundamental, porque el tiempo es limitado y porque en función de lo bien que lo haga el equipo, recibiremos bonificaciones y mejoras para enfrentarnos al jefe en lo alto de cada torre. Así que, cuando veas a un compañero caído, no dudes en intentar revivirlo... Vamos, que todo apunta a que este será otro imprescindible de 3DS. Menudo comienzo de 2013 está teniendo la consola...

Primera impresión

- **Su atmósfera es única.**
- **La aventura parece fácil.**

LA AVENTURA PARA UN JUGADOR YA SERÁ BRILLANTE, PERO ESPERA A VER EL MULTIJUGADOR LOCAL Y ONLINE...



¡Tira con fuerza! Y en dirección contraria a la que se muevan los fantasmas, para aspirarlos.



El juego parodia el género de terror, así que no da miedo... ¿verdad? ¡¡¡Ahhhh, una araña gigante!!!

¿SERÁ UN JUEGO PERFECTO?

Cuidado, no estoy diciendo que sea el mejor, pero sí que podemos estar ante un título redondo: el acabado técnico, el humor, la ambientación, la mezcla de acción y exploración, las sorpresas... Cada detalle de Luigi's Mansion 2 se ha pulido todo lo posible para que las ideas de sus creadores se plasmen a la perfección. Y con mutijugador... la expectación no puede ser mayor.



Ser el más buscado es muy peligroso... pero también tu objetivo principal en el Need For Speed más abierto y con más posibilidades hasta la fecha.



- VELOCIDAD
- EA GAMES
- 21 DE MARZO

Need for Speed Most Wanted

La mejor versión Most Wanted correrá por los circuitos de Wii U



En el GamePad

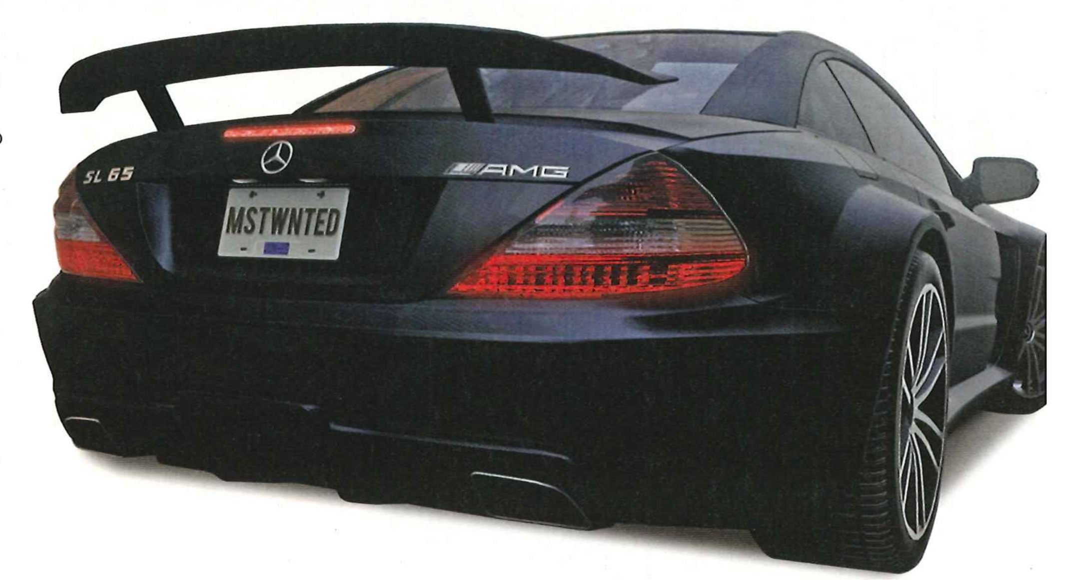
Un **mapa interactivo** en tiempo real en el gamepad nos mostrará tesoros ocultos, las vías más rápidas para llegar a ellos, nuestros récords... También podremos pasar el juego de **la televisión** a la pantalla del mando.

La inmensa ciudad de Fairhaven será el escenario abierto en el que, al volante de los deportivos más veloces, crearás tú leyenda con una misión: liderar la **lista de los más buscados**. Y es que la última entrega de la saga Need for Speed avanza a 300 Km/h hacia Wii U con todos sus atractivos: persecuciones policiales, acrobacias, accidentes... O lo que es lo mismo, diversión pura y dura.

Más rápido que la ley

En Most Wanted pilotaremos **los coches reales más rápidos** del mundo por un mundo abierto lleno de ritmo visual, escenarios tan diversos como zonas de alta montaña, distritos financieros o zonas de tiendas y enormes carreteras y autovías con paisajes alucinantes. Y crear el caos más absoluto en Fairhaven será más sencillo gracias a la posibilidad de cambiar de coche en tiempo real o modificar el que pilotamos solo tocando la pantalla del gamepad. Otra opción exclusiva de Wii U será el **cooperativo local llamado Modo Copiloto**: uno de los jugadores conducirá utilizando un mando de Wii o un Wii U Pro Controller, mientras que el otro le facilitará el viaje despistando a los policías o haciendo al coche derrapar, solo tocando la pantalla táctil del mando. Además, el jugador que maneje el Wii U GamePad podrá pasar con un solo toque de noche a día, cambiar el chasis de los vehículos para aumentar su resistencia en los choques, modificar el volumen de tráfico o activar un modo llamado Boost U, diseñado para huir más rápido de la poli usando el turbo.

La versión de Wii U de este Most Wanted incluirá el **Ultimate Pack** (DLC en otras versiones) con nuevos coches como el Hennessey Venom GT, capaz de superar los 400 Km/h o el Bugatti Vevron Grand Sport Vitesse, el campeón mundial de velocidad.







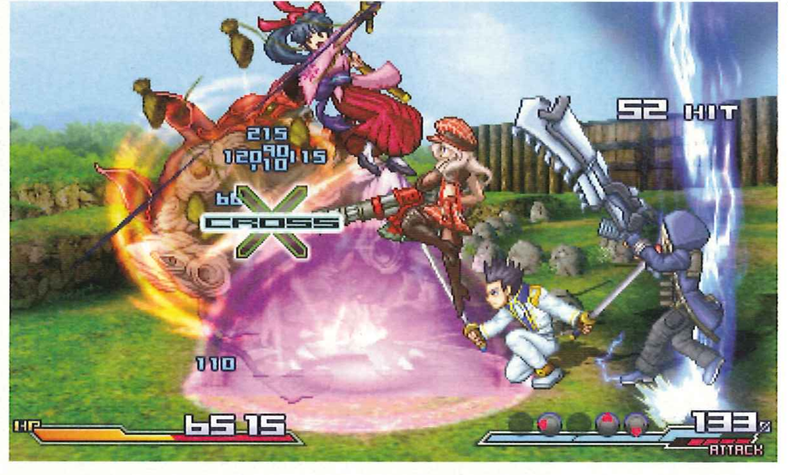
En las peleas manejaremos una pareja de personajes y podremos invocar a un tercero.



Al realizar ataques especiales se desplegarán alucinantes animaciones de los héroes, que jugarán con el efecto 3D de la consola.



Sir Arthur comparte escena con Alisa, de God Eater... algunos personajes son poco conocidos en Europa.



NINTENDO 3DS

- ROL+ACCIÓN
- NAMCO BANDAI
- VERANO



Cruce de sagas

Street Fighter, Resident Evil, Megaman, Tekken, Virtua Fighter, Dark Stalkers, Sakura Wars... ver interactuar a los héroes de **todas estas sagas** será una delicia.

Project X Zone

SEGA, Capcom y Namco Bandai van a chocar...

Ya hay un precedente: se llamó Namco X Capcom, un juego de PS2 que nunca salió de Japón y en el que personajes de Namco y Capcom se unían en una interesante **mezcla de rol y acción**. Pues bien, ahora 3DS va a recibir en exclusiva la secuela de este juego... y a añadir a SEGA a la ecuación. Las tres compañías han unido a sus personajes, más de 200 si contamos enemigos y personajes no jugables, en una aventura de rol y acción que destila potencia.

Megareunión de héroes

Crish Redfield y Jill Valentine, Akira y Pai Cha, Jin Kazama y Lin Xiaoyu... los héroes del juego irán por parejas, a las que podremos añadir un tercer personaje "libre" para invocar en ciertos ataques especiales. En total habrá **32 parejas** que iremos desbloqueando a medida que exploremos los escenarios 3D. Estos estarán sacados también de los juegos y serán en 3D. A la hora de desplazarnos, estarán divididos en cuadrículas estilo tablero, lo que dará un **toque estratégico al desarrollo**. Pero, cuando entremos en contacto con un enemigo, empezará la acción: combates 2D en tiempo real en los que cada pareja tendrá un amplísimo abanico de ataques y especiales. El único pero que de momento podemos ponerle al juego es circunstancial: muchas de las sagas que han elegido SEGA y Namco Bandai son más conocidas en Japón que en Europa.



Primera impresión

- **Clásico e imaginativo a la vez.**
- **Algún héroe poco conocido.**

Batman Arkham City

Arkham City, el nuevo refugio para criminales de Gotham, es pasto de las bandas lideradas por El Pingüino, Dos Caras... o el Jóker. Y mientras Batman trata de detenerlos, puede realizar misiones secundarias... si sabe dónde.



Rehenes de Enigma



A continuación tienes la referencia del número de objetos necesarios para rescatar a los sucesivos rehenes de Enigma:

1er rehén: básicamente estará accesible al empezar la submisión de Embrollo Enigma (ver punto 3, Embrollo Enigma). No necesitas coleccionar ningún objeto.

2º rehén: 80.

3er rehén: 160.

4º rehén:240.

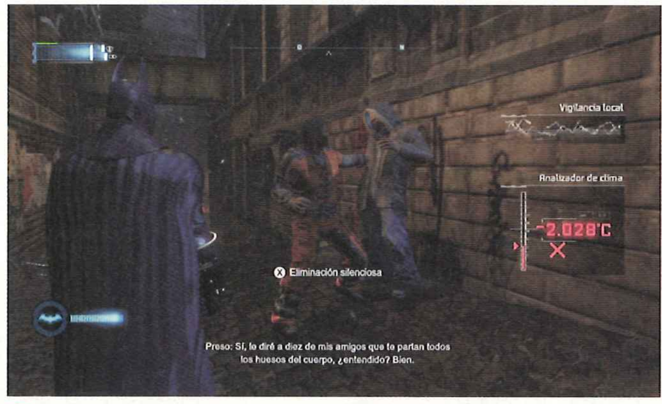
5º rehén: 320.



Ojetos de colección

Para aceder las submisiones de Embrollo Enigma debes recoger objetos coleccionables esparcidos por Arkham: sonrisas de Joker, Torfeos Enigma, cámaras Tyger... Hay 440 (contando los de Catwoman), y para enfrentarte al Enigma hacen falta 400.

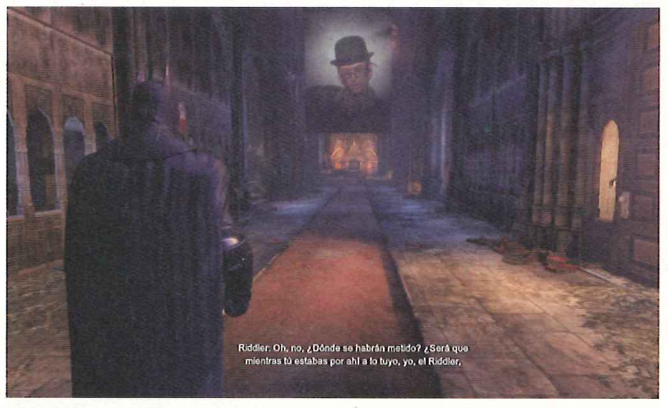




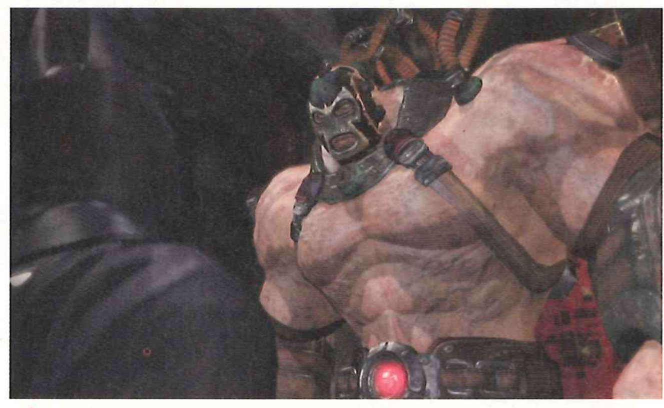
1 Actos de violencia. Si usas el modo detective mientras sobrevuelas Arkham escucharás llamadas de socorro de determinados presos políticos que están siendo amenazados por algunos de delincuentes. Sálvalos a todos para, además de subir experiencia, completar la misión.



2 Realidad aumentada. Pruebas para mejorar tus habilidades de vuelo. Si completas la primera ronda de entrenamiento recibirás como premio el ancla avanzada. En la zona este de la ciudad, sobre el puente, encontrarás la bat-señal roja que debes tocar para empezar las pruebas.



3 Embrollo Enigma. Comienza escaneando el órgano de la iglesia y después ve al juzgado y rescata al rehén. Te dará unas coordenadas para introducir en el secuenciador. Así conseguirás la caja de enigma. A partir podrás liberar a los rehenes, si antes resuelves los acertijos.



4 Frágil alianza. Al sur del departamento de policía está Bane, quien te pedirá que destruyas 6 contenedores Titán. Puedes ver la localización en el mapa (aunque puede que te topes con ellos durante la aventura). Para destruirlos tienes que aplicar gel explosivo.

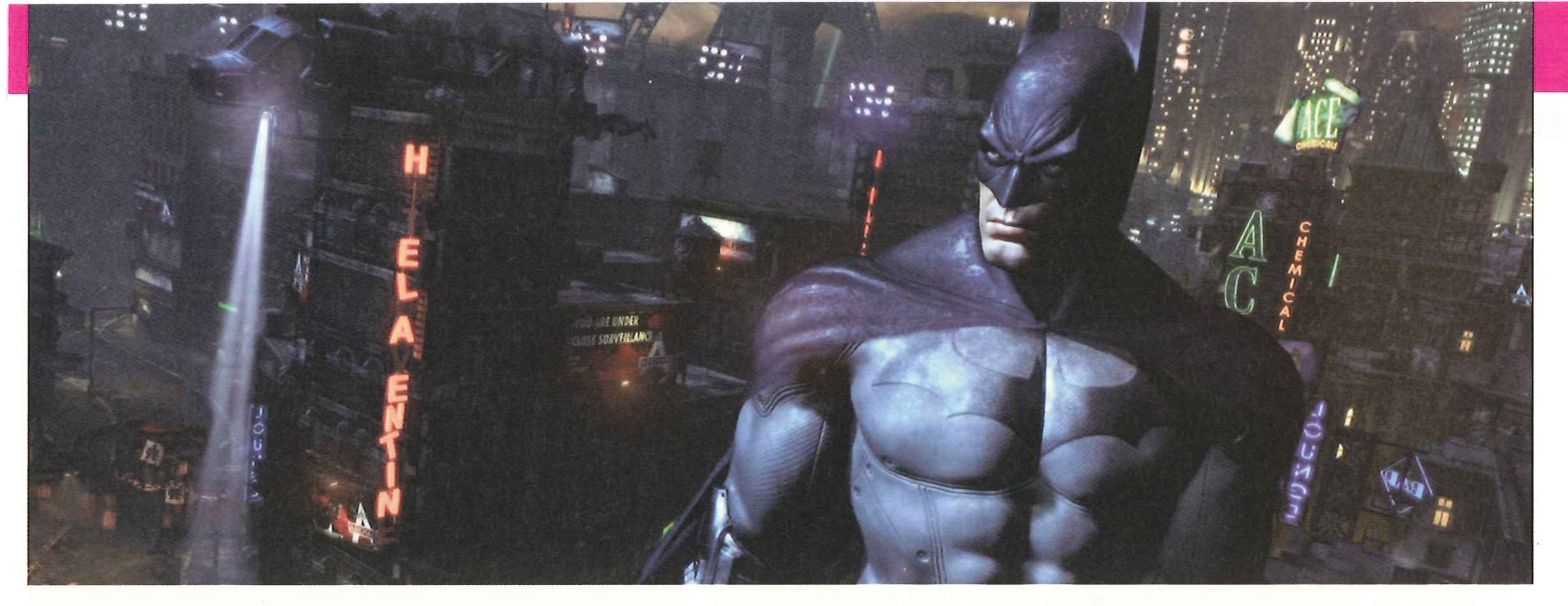


5 El asesino del teléfono. Victor Szasz te retará a que le sigas la pista. Cuando oigas un teléfono, activa el modo detective para localizarlo. Contesta y serás desafiado a llegar a otro teléfono antes de que el tiempo expire. MIentras habla, triangula la señal para localizarle.



6 Ladrón de identidades Tras la misión del museo, hay un cuerpo al sur. Examínalo y verás una marca . Sigue la sangre hasta un hombre que te dará pistas. Hay otras dos víctimas cerca de Ace Chemicals. El rastro de sangre hasta el ayudante del asesino, que te dará la pista final.



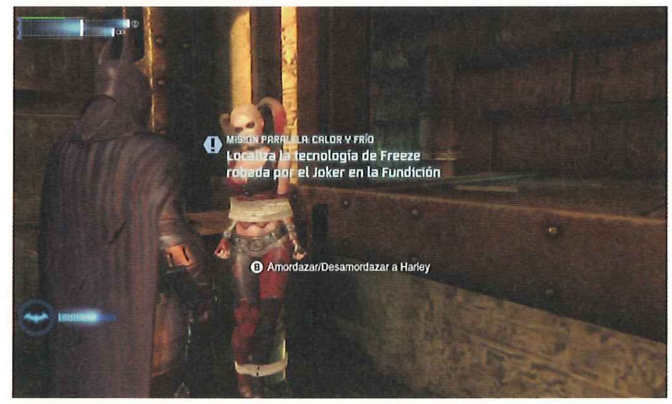




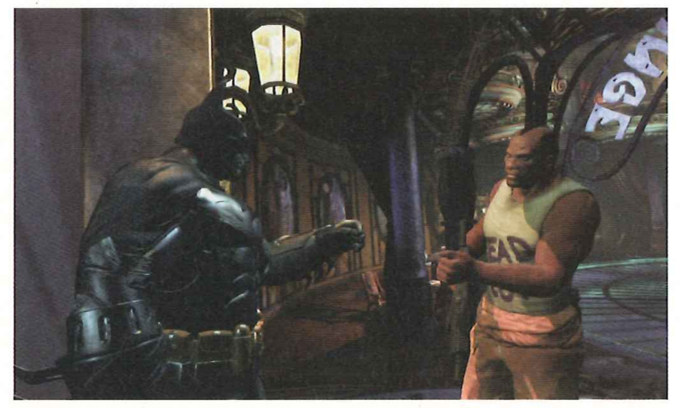
7 Tiros en la oscuridad. Junto al Gotham City Olympus, un hombre será abatido de un disparo. Rastrea el origen de la bala. La segunda y tercera víctima aparecerán según avances en la aventura. Rastrea siempre los disparos. El final de esta misión te enfrentará a un famoso villano.



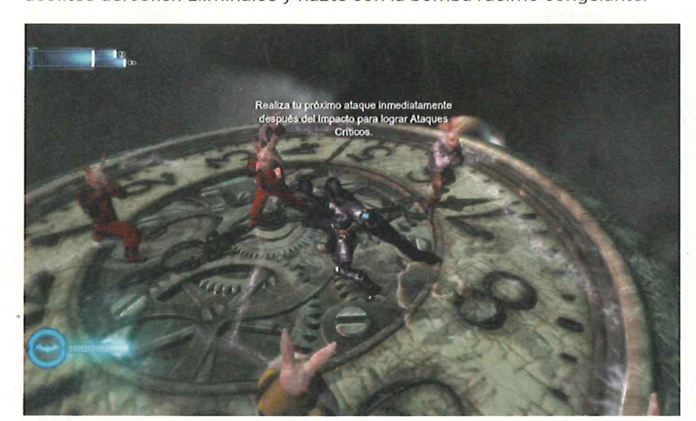
8 Corazón de hielo. Mr. Frezze te pedirá que rescates a su mujer. Ve al norte de la fundición y aterriza en una balsa. En el edificio hay un muro destructible. Lanza una granada de hielo para crear una plataforma y destruye el muro con gel. ras algunas peleas, acabarás la misión



9 Frío y caliente. Casi al final, encontrarás a Harley Quinn amordazada dentro de la fundición. Desátala. Al este del muelle de carga usa la pistola para abrir la verja. Avanza hasta una habitación repleta de acólitos del Joker. Elimínalos y hazte con la bomba racimo congelante.



10 Escondite remoto. Habla con el alcalde Sharp tras rescatarle y ve dirígete a la Sala de los Icebergs. Acaba con los maleantes y luego dirígete hacia los policías que hay en el interior. Te darán una mejora para el disruptor nada menos.



11 La Fiesta del Té. Con Catwoman, dirígete a una azotea al noroeste de la ciudad. Allí encontrarás un conducto que parece ocultar la cura para tu sangre contaminada. Tomaló y... bueno, acabarás en una arena de batalla en la que el único objetivo es sobrevivir.



12 Vigilante entre bastidores A lo largo de la aventura, te toparás con una figura espiándote desde los tejados. Es Azrael, quien irá dejando pistas (estate atento a explosiones de humo repentinas) hasta conformar un mapa que te conduce hasta su última localización.

Gadgets



Batgarra: gancho retráctil que te propulsará por los aires.

Batcapa: te permite planear y, combinada con la batgarra, casi volar sobre Gotham.

Perdigón de humo: crea una nube de humo para ocultar tus huidas.

Batarang: arma arrojadiza y para pulsar interruptores. Controlable desde el Gamepad.

Carga eléctrica remota: pistola que activa desde lejos aparatos eléctricos.

Gel explosivo: espuma que puedes detonar a distancia.

Bombas de hielo: explosión capaz de congelar líquidos.

Tirolina: para sortear abismos.

Decodificador: "hackea" cerraduras electrónicas.

Detonador: detona granadas a distancia.

ZombiU

Una plaga se ha extendido por Londres convirtiéndo a la población en muertos andantes ávidos de carne humana. Si quieres sobrevivir a este apocalipsis zombi, sigue estos prácticos consejos.



Armas (1)



Bate de cricket: El arma de corta distancia imprescindible. Un golpe preciso en la cabeza puede acabar con un zombi. Llévala siempre.

Mágnum: Un disparo suyo es casi tan potente como uno de escopeta, y es mucho más preciso. Muy bueno a larga distancia.

Carabina 770: Con su zoom de hasta cuatro aumentos en un arma muy precisa en distancias media. Cuidado con no tener zombis cerca....

Ametralladora UMP45: Con la cadencia de disparo más rápida del juego, es una gran arma para las distancias medias. Pero la munición vuela, así que no podrás usarla demasiado.

Pistola L9A1: Arma de fuego básica. Hacen falta dos tiros para acabar con un zombi y es bastante precisa. Su defecto: un cargador de solo seis balas.





1 Piensa antes de "jugar". No pierdas la calma. Si un zombi se te acerca y tú personaje lo sabe, notarás cómo se pone nervioso. Si empiezas a correr, tu personaje se cansará y quedarás más expuesto.



2 Nuestro fiel palo de cricket. Este trozo de madera irrompible no solo liquida zombis con un golpe preciso: también es muy útil para empujarles y librarte de ellos cuando trata de agarrarte.



3 Levanta las tapas de alcantarilla para desbloquear atajos, y así crear una red de túneles que te ayudarán a acceder rápidamente a aquellas zonas que ya hayas visitado.



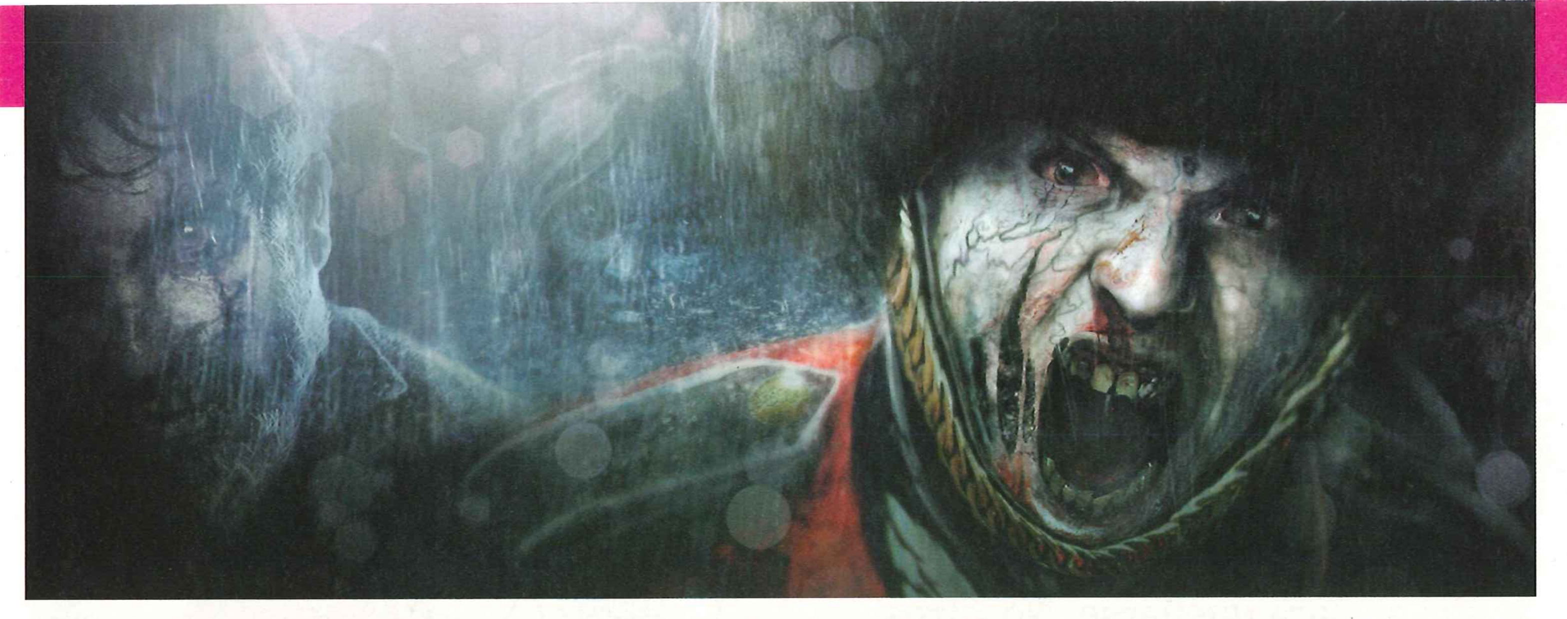
4 Las balas son oro. Nunca trates de enfrentarte a toda una horda zombi a tiros, jamás tendrás tanta munición. Una forma de no malgastar balas es apuntar a la cabeza de los objetivos.



5 No te dejes nada. Ni que decir tiene que la mejor manera, a veces la única, de abastecerte de nuevos items será hurgar en los bolsillos de los cadáveres que veas esparcidos por el escenario, o de aquellos no muertos que acabes de liquidar. No tengas ningún reparo, ellos no lo van a necesitar más.

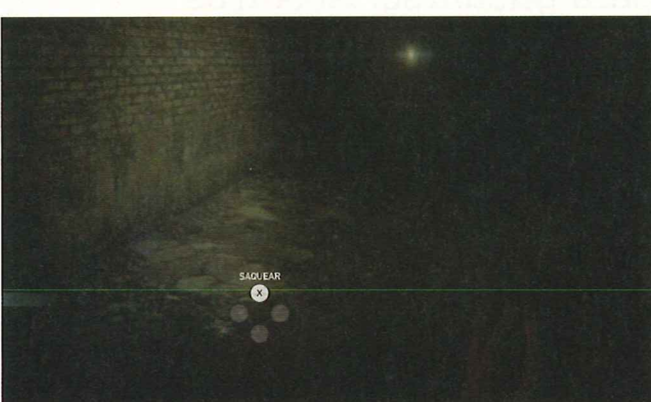




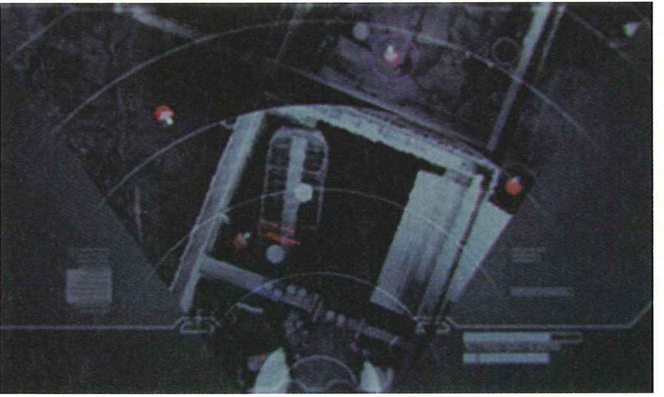




6 Curiosea por doquier. Escanéalo todopara identificar objetos, puertas, infectados, contenedores... además el Gamepad sirve como dispositivo remoto para hackear cámaras de seguridad y cerraduras.



7 Level up. Es recomendable que te especialices en un arma concreta. Así adquirirás experiencia y mejorarás tus aptitudes con el arma de fuego más rápidamente, y podrás aplicarle las mejoras adecuadas.



8 Sónar. Cuando estés explorando nuevas áreas, ten en cuenta que saber qué hay en tu entorno puede salvarte la vida. Usa el sónar para escanear la zona y localizar a los zombis antes de que te vean.



9 Esa mochila me suena. Cuando mueres, tu personaje se convierte en zombi y conserva el equipo en su mochila. Si acabas con él recuperas el equipo pero, si mueres antes, lo perderás para siempre.



10 Demuestra lo que vales. El uso de sencillas tácticas de combate puede marcar la diferencia. Usar una bengala para atraer zombis mientras los fríes a tiros es una técnica muy útil. Puedes crear un "cuello de botella": atraer a una cuadrilla hasta un paso estrecho para acorralarlos y concentrar así tu capacidad de fuego.



Armas (2)



Escopeta: Si tienes a los zombis muy cerca y no tienes tiempo de apuntar, sus potentes disparos te salvarán la vida.

Cócteles Molotov: Un impacto directo acaba con un zombi y, además, son muy útiles para hacer explotar objetos como tanques de gasolina.

Granadas: Guárdalas para cuando haya zombis agrupados. De hecho, colocar una en el suelo, lanzar una bengala al lado y, cuando los zombis acudan hasta ella, hacer explotar la granada de un disparo.

Rifle de Asalto SA-80: Gran cadencia de tiro, buena potencia y bastante precisión. Si eres hábil y disparas con precisión en pequeñas ráfagas, es el arma más todoterreno del juego.



Oak al rescate



Ha vuelto. Y no solo para un mes: dice que es para quedarse. Nosotros estamos encantados y friéndole a preguntas. ¡Espera las vuestras!



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico revistaoficialnintendo@axelspringer.es

La Acromáquina en Pokémon Ed. Negro 2

En Negro 2, tras la octava medalla, dos tipos del equipo galaxia Negro no me dejan pasar por el Boquete Gigante. ¿Qué hago?

Cuando fuiste a la Ruta 22, Acromo te entregó la Acromáquina para controlar a los Pokémon. Con ella debes ir al sur de Ciudad Marga, por la Ruta 21, hasta la Gruta Marina, y usar la máquina con un Crustle que obstaculiza la salida de la cueva. Fuera te encontrarás con la fragata del Equipo Plasma, que te dejarán en paz al darles su merecido.

Josu Gaztelu



La Arboleda Promesa

En pueblo Ocre, al norte hay un pasadizo que lleva hasta una roca con tres grietas, ¿qué se supone que significa?

Ese lugar es la Arboleda Promesa, allí debes llevar a Keldeo y entonces aprenderá el ataque Sablemístico, lo que le permitirá cambiar de su forma normal a la forma brío si estás jugando Blanco 2 y Negro 2.

Alonso Menendez Gonzalez



Los eventos Pokémon

En una página web ponía que en España se había realizado ya el evento de Genesect, pero fui a las tiendas de Game en las fechas programadas para el evento y me dijeron que no había evento. ¿Eso pasó solo en Galicia o no hubo evento en toda España?

El evento del Pokémon Genesect se realizó, pero fue vía Wifi y no en tiendas especiales. Es decir, conectando tu Nintendo DS desde tu casa a internet y buscando en la opción "Regalo Misterioso" conseguías a Genesect de forma automática. No tenía nada que ver con las tiendas Game. Iremos informando en la revista de los próximos eventos que se programen.

Xabier Prieto

Marill de segunda

En Negro 2, dejé un Marill en la guardería con un Ditto, y del huevo salió un Azurill. Luego, de otro huevo del mismo Ditto y Marill, salió un... Marill. Marill es una segunda evolución, ¿es un error?

No es un error del juego, no te preocupes. Lo que ocurre es que para que

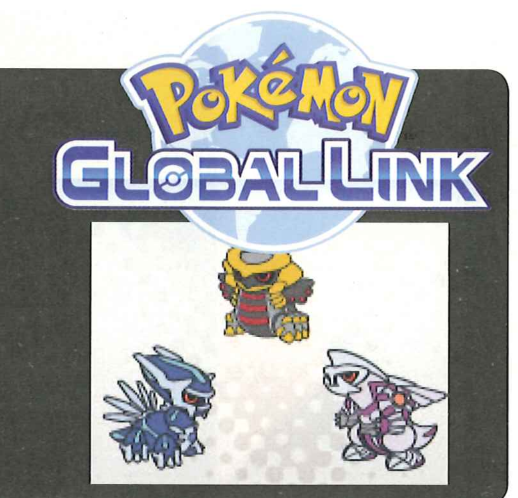
Eventos exclusivos

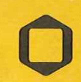


Eventos activos en Pokémon Global Link

Usa los siguientes códigos en la web de Pokémon Global Link antes de la fecha indicada para poder tener acceso a este contenido exclusivo:

- **Muñecos de Dialga, Palkia y Giratina:** PGDDFTW (hasta el 7 de marzo).
- **Gothorita con Sombratrampa:** PGLPK15G (hasta el 25 de julio).





aparezca un Azurill debes equiparle al Marill madre con el Incienso Marino, si no aparecerá un Marill. Esto mismo sucede con todos los bebés Pokémon posteriores a la segunda generación, que necesitan que la madre lleve equipado algún objeto concreto para que del huevo nazca el Pokémon bebé.

David Martınez

Últimas noticias

¿En Pokémon Global Link hay alguna forma de vincular las cuentas? Es decir, si en Pokémon Blanco conseguí 100 Bayas Aranja, ¿cómo las llevo a Negro 2?
Por desgracia, no se pueden vincular las cuentas de Pokémon Global Link. Sería una buena sugerencia para Nintendo.

¿Qué se sabe de Mundo Misterioso en 3DS?
¡Qué suerte tienes! La nueva entrega, Pokémon Mundo Misterioso: Portales al Infinito, se anuncia para el 17 de mayo. En ella se podrán escanear objetos del mundo real para generar mazmorras aleatorias y descargar nuevos contenidos.

3- ¿Hay más noticias sobre Pokémon X/Y?
Lo último publicado es que Eevee tendrá una nueva evolución que podría llamarse Ninfeon.

Jorge De La Torre

Celebi, Deino, Tympole

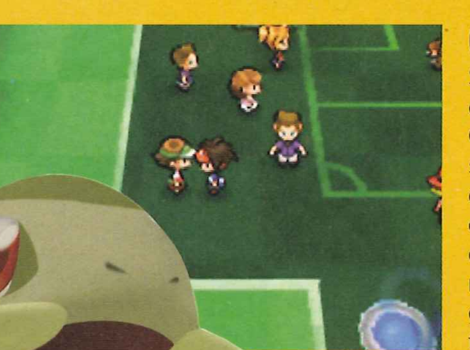
¿Cómo llego hasta el Solar de Ciudad Porcelana en Negro 2?
A través de las cloacas de Ciudad Porcelana. Simplemente debes subir las escaleras en la zona izquierda.

¿Cómo se consigue a Victini?
Transfiriéndolo desde Pokémon Negro o Pokémon Blanco si lo conseguiste mediante el evento que se hizo junto al lanzamiento de los juegos.

¿Y a Celebi?
En algún evento a través de Pokémon Global Link o si alguien te lo quiere intercambiar.

¿Cómo se captura a un Deino?
No aparecen Deino salvajes, pero puedes capturar a su evolución Zweilous en Calle Victoria y criarlo para conseguir un huevo del que salga un Deino.

Truco misterioso



Consigue Caramelororos Fácilmente

Si visitas diariamente la Cancha y el Gran Estadio de Ciudad Mayólica, algún día te encontrarás con el Criapokémon Oliver o la CriaPokémon Belén. Si consigues derrotarle en un combate Pokémon, te obsequiará con un Carameloraro, pero lo mejor de todo es que si sales y vuelves a entrar, podrás volver a combatir y recibir tantos Carameloraros como quieras a lo largo del día. Aprovecha la ocasión y consigue muchos cuando aparezca algún Criapokémon, te será de gran ayuda para entrenar a tus Pokémon.

¿Y a un Tympole?
Captura a un Palpitoad en la Ruta 8 el Bosque Azulejo y críalo en la guardería para obtener un huevo de Tympole. La otra opción es activar el Nexo Recuerdo para que puedas encontrar el Tympole que N abandonó en el Bosque Azulejo.

Jose Marıa Soriano

Eventos y torneos

¿Qué eventos habrá más además del de Genesect?
Se acaba de terminar el de Keldeo, y muy pronto llegará el de Meloetta.

¿Cuándo será el próximo torneo mundial?
En Pokémon Global Link se hacen a menudo torneos. Estate atento: este año te dan puntos para poder clasificarte para el torneo mundial. Respecto al campeonato nacional, se celebrará en junio aunque no conocemos la fecha.



En Diamante, ¿cómo consigo a Darkrai? Tengo a Creselia pero no se abre el bar.
Para entrar necesitas la Tarjeta de miembro, que se repartió en un evento y ya no es posible conseguirla. Aun así, puedes conseguir a Darkrai transfiriéndolo de Ranger 2.

¿Cómo transfiero Pokémon desde otras ediciones?
Para transferir Pokémon de ediciones de GBA a Diamante y Perla, utiliza el Parque Compi con una Nintendo DS o DS Lite. Desde Diamante, Perla, Platino, Oro HeartGold o Plata Soulsilver, puedes hacerlo directamente desde la zona de intercambios del centro Pokémon. Si es desde Blanco y Negro, no podrás porque se tratan de ediciones de una generación posterior.



En el Pokémon Diamante en Calle Victoria hay una entrada que la tapa un gordo pero por la noche no. Sé que por ahí se consigue a Shaymin, pero no encuentro ni al profesor Oak ni a Shaymin.
Para que aparezca el Profesor Oak y puedas acceder al lugar donde se captura a Shaymin necesitas la Carta de Oak que se conseguía en un antiguo evento... y ya no está disponible.

¿Cómo entro en el Parque Compi?
A través de la Ruta 221, pero sólo una vez que hayas derrotado al Alto Mando y obtenido la Pokédex Nacional. Una vez hecho esto, debes tener en cuenta que el Parque Compi sirve para transferir tus Pokémon desde GBA, por lo que necesitarás tener un cartucho de GBA introducido en la ranura de GBA de tu consola, por lo que no funciona en Nintendo DSi o Nintendo 3DS porque no tienen ranura de GBA.

Alejandro T.B.

Próximo número

Sale el 22 de marzo

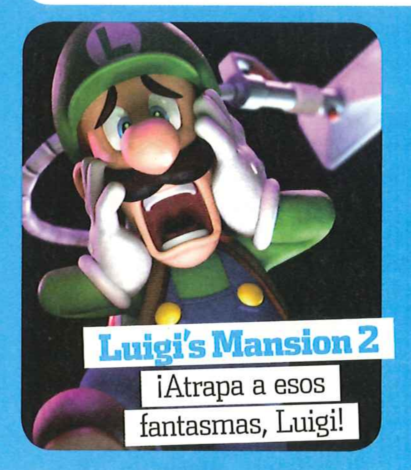
¡TE VAMOS A SORPRENDER!

Fire Emblem Awakening

El juego que pondrá el mundo a tus pies

Esta obra maestra del RPG táctico te va a poner en el centro de un conflicto más grande que la misma vida, a merced de decisiones imposibles de controlar. ¿No estás deseando aceptar el desafío? Todo, en la próxima revista

LAS 3 REVIEWS MÁS POTENTES



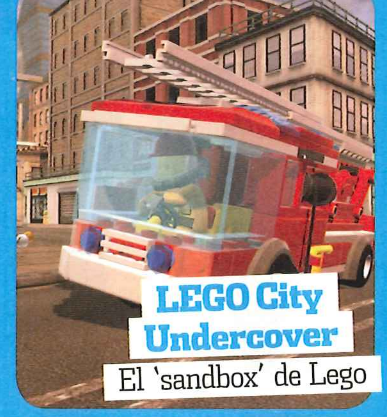
Luigi's Mansion 2

¡Atrapa a esos fantasmas, Luigi!



Mosnter Hunter 3 Ultimate

La naturaleza más feroz



LEGO City Undercover

El 'sandbox' de Lego

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Luis Galán, Samuel González, Víctor Navarro, Nacho Bartolomé, Raúl García, Roberto J.R. Anderson, Patricia Gamo, Jorge Puyol, Laura Gómez, Borja Abadie

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer 

Directora General
Mamen Perera

Director del Área de Juegos
Manuel del Campo Castillo

Director de Arte
Abel Vaquero

Subidrector General Económico-Financiero
José Aristondo

Directora de Producción y Distribución
Virginia Cabezón

Director de Sistemas de Información
Javier del Val

Coordinación de Producción Roberto Rodas

Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Directora de Marketing y Ventas
Belén Fernández

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Director Comercial
José Manuel Saco

Equipo Comercial
Monica Marín, Noemí Rodriguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real, Sergio Calvo

Coordinación de Publicidad
Lucia Martínez
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Asesor Serv. Producción
ASEDICT GESTION EDITORIAL S.L.

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Luigi's Mansion 2







FIRE EMBLEM AWAKENING







© 2013 Nintendo. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2013 Nintendo.

A LA VENTA EL 27 DE MARZO

RESERVA YA EL JUEGO LUIGI'S MANSION 2
Y ESTRUJA EL MIEDO CON ESTE BOO ANTIESTRÉS

DISPONIBLE EN: FNAC.ES · GAME · GAMESTOP

Unidades totales disponibles: 1.400. Consulta antes disponibilidad en tu establecimiento.



IMAGEN 2D DE UN JUEGO CON OPCIÓN 3D



¡LA SECUELA DE UNO DE LOS TÍTULOS MÁS QUERIDOS DE GAMECUBE!

¿PODRÁS DESCUBIR LOS MISTERIOS DE LAS CINCO MANSIONES ENCANTADAS?

DEJA QUE TE CUBRAN LAS ESPALDAS EN UNA CAZA MULTIJUGADOR

Y ADEMÁS:
SUPER MARIO 3D LAND
MARIO OPEN TENNIS
MARIO KART 7
Y MUCHOS MÁS...

ADAPTADOR DE CORRIENTE NO INCLUIDO EN LA CONSOLA NINTENDO 3DS™ XL.
Es compatible con el cargador de Nintendo DSi™, Nintendo DSi™ XL y Nintendo 3DS™




LEGO
CITY
UNDERCOVER


LEGO®
CITY
UNDERCOVER


OLICE
BANK
CB
CB
Revista Oficial Nintendo
7
www.pegi.info
Nintendo®


POLICE
BANK
CB
CB
7
www.pegi.info
Revista Oficial Nintendo
Nintendo®


MONSTER HUNTER™ 3
ULTIMATE


MONSTER HUNTER™ 3
ULTIMATE



Revista Oficial Nintendo
12
www.pegi.info
CAPCOM
Nintendo
©CAPCOM CO., LTD. 2009, 2012 ALL RIGHTS RESERVED. TM, ®, Wii U and the Nintendo 3DS logo are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo.


Revista Oficial Nintendo
12
www.pegi.info
CAPCOM
Nintendo
©CAPCOM CO., LTD. 2009, 2012 ALL RIGHTS RESERVED. TM, ®, Wii U and the Nintendo 3DS logo are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo.